10

OTTOBRE 1984

A TEMPO DI BASIC

SUONARE COL COMPUTER

REPORTAGE DA CHICAGO

Spedizione in Abb. Postale Gruppo III/70

L. 3.500

"Piacere, Donkey Kong, il big del videogame americano."

"Piacere, Leonardo da Vinci, il big dell'intelligenza, del calcolo, della memoria." Due sorrisi e la presentazione è fatta.

OGGI DONKEY KONG INTERFAC

Loro due, Leonardo e lo scimmione, simboli, ognuno nel suo campo, del meglio in assoluto, hanno subito fatto conoscenza; l'imbarazzo resta a noi, forse non ancora del tutto abituati ai prodigi dell'elettronica: "cosa c'entra Leonardo con Donkey Kong?"

OVVERO, COME PASSARE...

Siamo sicuri che qualcuno ha già capito. Qualcuno dell'ultima generazione, magari; qualcuno che appena nato ha cominciato a masticare pane e computer; ragazzi, più informati di un ingegnere elettronico, per cui la parola interfacciare non ha alcun segreto. Già perchè è tutto lì il problema: "interfacciare" ovvero "estendibilità", o anche "modularità" di un sistema elettronico capace di passare in pochi secondi dal puro divertimento del più raffinato dei video giochi alla mostruosa intelligenza del più potente cervello ne elettronico per uso familiare mai concepito. Signori adulti, voi rimasti magari un po' indietro, aprite le orecchie: oggi si può! Si può passare...

...DAL PIU' POTENTE DEI VIDEO GIOCHI...

Un attimo! Qualsiasi quattordicenne lo sa che, dicendo il più potente dei videogiochi, stiamo ovviamente parlando di CBS Coleco Vision. Ma qualcuno dei genitori non è sicuramente così ben informato: allora diciamoglielo subito. CBS Coleco Vision è una consolle da 16 Kbytes – nessun altro video gioco ne possiede altrettanti – per fantastiche video avventure, anche tridimensionali, con la più alta risoluzione grafica con i più precisi e sofisticati controlli, in mondi affascinanti come Zaxxon, Venture, Turbo, e quello, appunto di Donkey Kong, padre e figlio.

Bene, oggi, chi possiede questa meraviglia può passare con un semplice "clack" dal più potente dei videogiochi...

...AL PIU' POTENTE DEGLI HOME COMPUTER.

"Piacere, Adam." Eccolo lì, collegato alla consolle del video gioco; altri 64 Kbytes di memoria, per un totale di 80 Kbytes Ram estendibili a 144; il più potente degli home computer oggi in circolazione. Ma se è vero che la potenza non è tutto e che altret-

tanto indispensabili sono i mezzi per sfruttarla, anche qui Adam è assolutamente all'avanguardia. E' l'unico computer che funziona subito, appena installato; Adam contiene infatti già inserito un programma di "word processing", che imposta, margina, rielabora e sposta automaticamente interi paragrafi di qualsiasi testo da voi impostato. Inoltre Adam è stato studiato per pensare e parlare in un

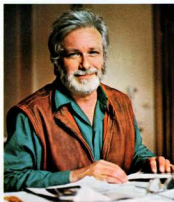
CIA CON LEONARDO DA VINCI.

raffinato linguaggio basic e guidarvi passo per passo nel mondo dell'informatica. Poi, nell'ordine: sistema di registrazione incorporato; uno o anche due lettori digitali per cassette speciali, bidirezionali, che consentono una velocità di caricamento superiore a quella dei "floppy disk" (ogni cassetta può memorizzare fino a 250 pagine fitte di testo, per un totale di più di 500 Kbytes di memoria).

Tastiera: una sofisticata apparecchiatura, con 75 tasti a corsa precisa, che consente alta efficienza e velocità d'esecuzione. Stampante: bidirezionale, ad 80 colonne, con portacaratteri a margherita intercambiabile.

ADAM™

Questo complesso assolutamente unico di elettronica avanzata – videogioco (se non l'avete) e memoria, tastiera e stampante del più potente home computer del momento – vi aspetta nei negozi CBS ad un prezzo ancora più unico; un'offerta che solo un'altissima tecnologia può permettere. Allora, buon lavoro, Leonardo, buon divertimento, Donkey Kong.

DA CBS ELECTRONICS

TBWA

INTERVISTAR
LUCIANO
DE CRESCENZO

CHICAGO '84
FULMINI
E SAETTE

Editor
Arnie Katz

Executive Editor
Bill Kunkel

Editorial Director
Bruce Apar

Senior Editor
Joyce Worley

Publisher
Jay Rosenfield

Co-Publisher
Arnie Katz

Illustrators
David Prestone
Brez
Mark Gerber
Curtis King Jr.
Joe Dyas

ELECTRONIC GAMES is published bimonthly by Reese Publishing Company, Inc., 235 Park Avenue South, New York, N.Y. 10003.

Single copy price $ 2,95. Subscription rate 6 issues for $ 15. and 12 issues for $ 28. Printed in the U.S.A.

Direttore responsabile
SALVATORE LIONETTI

Direttore
CESARE ROTONDO

Comitato di redazione
GIANCARLO BUTTI
MARCO FREGONARA
ENZA GRILLO

Segretaria di redazione
DIANA TURRICIANO

Corrispondente U.S.A.
DANIELA GRANCINI

Collaboratori
LORENZO BARESI
SAVINA BONALUME
FABIO BOSSI
GIUSEPPE CASTELNUOVO
CLAUDIO CERRONI
ROCCO COTRONEO
FRANCO FRANCIA
PATRIZIA JEGHER
ALESSANDRA MARINI
MASSIMO MESSAGGI
OSCAR PRELZ
TOMMASO RAZZANO
ENRICO SALVI

Illustratori
LUIGI DE NOBILI
MASSIMILIANO MANCUSA

34

A TEMPO DI BASIC

LISTANDO SI IMPARA

Contabilità
M. GRAZIA SEBASTIANI
CLAUDIA MONTÙ

Abbonamenti
ROSELLA CIRIMBELLI
ORIETTA DURONI

Spedizioni
GIOVANNA QUARTI
PINUCCIA BONINI
LUCIANO GALEAZZI

Direzione, Redazione, Amministrazione
Via dei Lavoratori, 124
20092 Cinisello Balsamo - Milano
Tel. (02) 61.72.671 - 61.72.641

Sede Legale
Via V. Monti, 15 - 20123 Milano
Autorizzazione alla pubblicazione
Trib. di Monza n. 458 del 24/12/83
Elenco Registro dei Periodici

Pubblicità
Concessionario in esclusiva per l'Italia e l'Estero
SAVIX S.r.l.
Tel. (02) 6123397

Fotocomposizione
F.G.M.
Via Rancati, 22 - 20122 Milano

Stampa
GEMM GRAFICA S.r.l.
Paderno Dugnano (MI)

Diffusione
Concessionario esclusivo per l'Italia
SODIP - Via Zuretti, 25 - 20125 Milano

Spediz. in abbon. post. gruppo III/70

Prezzo della Rivista L. 3.500
Numero arretrato L. 5.500

Abbonamento annuo L. 35.000
Per l'estero L. 52.500

I versamenti vanno indirizzati a:
JCE - Via dei Lavoratori, 124
20092 Cinisello Balsamo - Milano
mediante l'emissione di assegno circolare, cartolina vaglia o utilizzando il c/c postale numero 315275.

Per i cambi d'indirizzo allegare alla comunicazione l'importo di L. 1.000 anche in francobolli, e indicare insieme al nuovo anche il vecchio indirizzo.

Mensile associato all'USPI Unione Stampa Periodica Italiana

CHIAMATECI COSÌ

Dobbiamo prendere l'abitudine di chiamarla così: EG Computer!
I Video Game, quelli per consolle intendiamo, non sono stati messi da parte: lo spazio che era loro in esclusiva, ora se lo devono spartire con i cugini computer. Questo ci sembra giusto data l'importanza e la diffusione che i Micro stanno avendo e visto che i giochi per computer sono ormai di eccellente qualità. La tendenza della nostra rivista riflette un andamento che vede i computer investiti di un interesse fino a poco tempo fa molto più tenue. Pensate che alcune riviste americane di V.G. hanno chiuso, altre sono diventate bimestrali e altre ancora hanno cambiato testata spostando decisamente la lancetta d'interesse verso gli home. Come forse qualcuno di voi avrà saputo, anche l'edizione americana di Electronic Games ha dilatato la periodicità: ora è in edicola un mese sì e uno no.
Di conseguenza l'apporto di EG americana alla nostra rivista è sostanzialmente diminuito: sono solo 9 le pagine made in USA. Ci auguriamo che comunque il lavoro della redazione italiana riesca a colmare la mancanza soddisfandovi sufficientemente. Certo che è un momento un po' strano: sembra che la vecchia cara consolle sia un po' in crisi. Ad ogni modo noi non la abbandoneremo mai completamente. E ora leggete il nuovo numero di EG Computer, ci sono un sacco di cose super e sono quasi tutte farina del nostro sacco!
EG Computer: chiamateci così.

CHE PACCO!

Spettabile Redazione,
seguo la vostra formidabile rivista fin dal 1° numero e la trovo eccezionale. Mi dispiace molto che qualcuno giudichi "inutili" i vostri disegni perché a me piacciono molto. Ma veniamo al "nocciolo". Posseggo dal natale 1982 una consolle Intellivision che considero come la migliore esistente sul mercato italiano (ma è proprio vero che la Mattel non vuole più giocare con i videogiochi?!?!).
Ora va di moda il computer e sono riuscito a farmene regalare uno per natale. Attratto dalla descrizione sul Lucky apparsa sul numero 1 di EG, che lo definisce particolarmente specializzato nella creazione di Videogames, mi sono indirizzato su questo modulo di espansione anche per non vendere la consolle. Purtroppo sono rimasto molto deluso dal computer perché è praticamente impossibile creare un videogames:
non si può disegnare uno sfondo né un segnapunti, non si possono creare personaggi di propria invenzione né protagonisti di più cartucce (che, oltre a tutto, rimangono di un unico colore), né alcun oggetto in secondo piano (monti, alberi, case ecc.).
Non vedo quindi come si possa creare un V.G.
Rivolto al centro di assistenza Mattel mi hanno detto che ci devo arrivare da solo.
Aiutatemi in qualche modo altrimenti dovrò pensare che mi avete "tirato un pacco" e mi avrete per sempre sulla coscienza.

Luca Viganego

Luca,
creare un V.G. non è cosa da poco: certamente le tue esigenze non sono iperboliche ma anche per una semplice animazione è necessario creare un programma complicato. Oltretutto il Lucky, avendo solo 2K di memoria RAM non è adatto a soddisfare questo tipo di esigenze se non realizzate in forma molto elementare.

Su come si programma un computer per l'animazione grafica ne parleremo in uno dei prossimi numeri: allora scoprirai appunto che non è facile perché bisogna programmare in linguaggio macchina utilizzando Routine e supportati da programmi intermedi di utility. Speriamo di non averti "tirato il pacco" e ti preghiamo di non tirarlo tu a noi: ora e sempre leggi EG Computer. Ciao.

IL CARTRIDGE COSTA TROPPO? FORSE SÌ

Spettabile redazione di EG,
sono un ragazzo di 17 anni, fedele possessore di una base Colecovision. Vorrei trattare un argomento che credo tocchi molto da vicino tutti noi appassionati di giochi. Non vi sembra che 80 o 90 mila lire per una cassetta sia molto? Io penso che una cassetta dovrebbe costare sulle 30 mila lire, sarei dell'opinione che la nostra rivista deve impegnarsi a fondo per colmare il mercato e in un certo senso condurre una campagna molto incessante a favore del pubblico dei consumatori. Ormai la realtà dei videogiochi casalinghi e il mercato che ne consegue meritano un trattamento di incoraggiamento e non di freno. Tenuto conto che il gioco esaurisce ben presto la sua carica d'interesse e che perciò il suo ammortamento costo per partita risulta sempre e comunque molto alto, la gran massa dei possibili utenti ne sarà tenuta lontana, preferendo senz'altro spendere le 200 lire per giocare in una sala giochi. Questo potrebbe far pensare ad una manovra delle ditte costruttrici dei giochi per incrementare l'uso dei giochi da bar a scapito di quelli casalinghi.

Penso che siate tutti d'accordo sul fatto che i videogames casalinghi, intelligentemente adoperati siano un fattore molto positivo nello svolgimento del tempo libero dei giovani e meno giovani impegnandoli e divertendoli e nel contempo allontanandoli da quei pericoli che un cattivo uso del tempo libero potrebbe procurare loro. Perciò invito voi e tutti gli appassionati di videogiochi a esprimere dei pareri su come esercitare delle pressioni presso le case costruttrici e distributrici per poter avere un mercato di videogames a prezzo, diciamo pure più ragionevole. Ringrazio voi e tutti quelli che vorranno intervenire.

Maurizio Pellerito (Palermo)

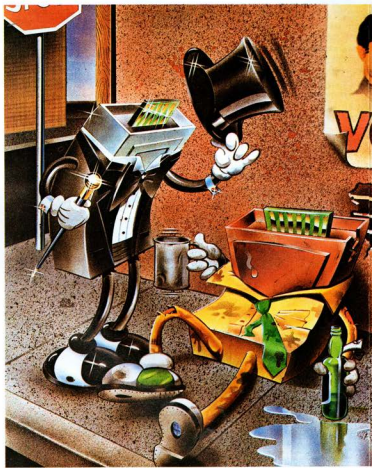
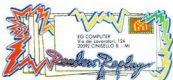
Il cartridge effettivamente costa molto soprattutto se confrontato al prezzo della cassetta che negli ultimi tempi ha subito delle flessioni rilevanti.
D'altra parte il supporto elettronico offre un vantaggio notevole rispetto a quello magnetico e cioè l'immediatezza di caricamento che permette di cambiare gioco senza dover aspettare un sacco di tempo. È un lusso che forse non vale i soldi che si devono spendere, soprattutto adesso che i computer si sono evoluti moltissimo qualitativamente, in certi casi superando le consolle che sempre di più perdono terreno. Sicuramente, comunque, il prezzo delle cartucce scenderà: è logico supporre visto che il software su cassetta ha un prezzo di estrema concorrenza.

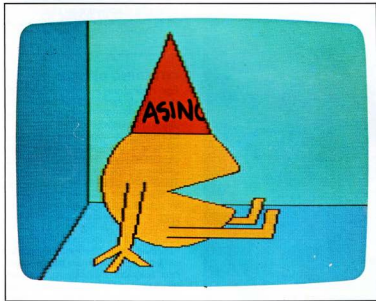
CITTADINO DEL MONDO

Egr. redazione di E.G. sono un vostro fedele lettore e ho potuto apprezzare molto la vostra rivista, che è il massimo.
Vorrei però consigliare di non mettere più titoli in inglese, che suonano male, senò di ridurli ad una sola parola, ad esempio HOTLINE, READERS POLL, di cambiare Insert coin here con Coin op.
Vi saluto e... viva E.G.

Luca

Luca,
i titoli in inglese, per via di problemi tecnici, a volte non possono essere sostituiti. Piuttosto noi, durante la selezione degli articoli da tradurre da EG americano, sce-

gliamo quelli che hanno titoli composti da parole in uso corrente anche noi, tipo: Computer, Superman, Games, Parade, Electronic, Programmable ecc. ecc. Bisogna un po' adattarsi, ma del resto il mondo non ha quasi più confini e la lingua degli altri paesi in tante occasioni attraversa la nostra vita... e così, bisogna adattarsi, bisogna diventare cittadini del mondo.

GRAFICA

Salve, sono un bambino di 12 anni, è da poco che leggo la vostra rivista EG Computer e ne sono proprio soddisfatto.
Posseggo una consolle VCS Atari, e ne sono molto orgoglioso.
Il mio problema è che tutti i miei compagni di classe o almeno la maggioranza, hanno la consolle Colecovision e Mattel. Questi mi prendono in giro, dicendo che ho comprato un "bidone" perché gli ATARI non sono reali e dicono che la grafica lascia un po' a desiderare. La domanda è: è vero che la grafica Atari è un po' scarsa?
Sono in arrivo altri giochi con grafica più realistica?
Io spero che mi risponderete, ma con una risposta positiva.

Maurizio Innocenti

Devi sapere che la qualità della grafica in un programma è in parte relativa all'ampiezza della memoria della macchina sia essa semplicemente una consolle oppure un computer. Infatti il disegno a video è formato da un insieme di punti: in generale più è estesa la memoria RAM, più punti ci sono e più punti ci sono, migliore è l'effetto grafico.
Atari VCS 2600 ha una memoria di 4K, il Colecovision ne ha 17K e l'Intellivision ne ha 16K. Sulla carta quindi è meglio il Coleco però noi crediamo che una valutazione si debba fare non solo sulla grafica ma anche su altri elementi quali l'originalità del gioco il livello di difficoltà e le caratteristiche sonore. In queste cose Atari non è seconda a nessuno tanto che tra i giochi per la tua consolle ci sono alcuni best seller favolosi come per esempio i due Pitfall di cui noi abbiamo recensito il secondo nel numero 5.
Dì ai tuoi amici di non esagerare ed eventualmente consigliali di leggere EG Computer, la rivista pronta per tutti i problemi dei computeristi e consollisti ten-ager d'Italia.

VIC 20 O C-64 QUESTO È IL PROBLEMA

Cara redazione di EG,
vi scrivo questa lettera per congratularmi per la vostra bella rivista, ma anche per farmi consigliare.
Quale computer scegliere: VIC 20 o C-64?
Mi piace il VIC 20 per una bella

cassetta "The count" e un'immagine di questa sta nella rubrica "Programmable Parade" dell'EG.
Il C-64 mi piace di più perché ha più memorie e cose varie.

Luca Sagliocchi (Napoli)

Beh, è chiaro, sarebbe meglio il meglio. Il C-64 è molto più evoluto del VIC-20 e tra i due è sicuramente il più interessante.
Se, quindi, il prezzo non è un problema, acquista il primo.
A questo proposito c'è da dire che il VIC 20 lo si può trovare a prezzi convenientissimi e cioè circa L. 150.000!
È poco davvero per un computer che ha doti interessanti e che per cominciare va benissimo.
Scrivici ancora. Ciao.

INTELLIVISION K.O.

Carissimi amici di EG Computer, sono un vostro affezionato lettore, e faccio meritati complimenti per la fantasmagorica rivista.
Sono possessore di una consolle

Intellivision e nel numero di giugno della vostra rivista ho visto un inserto che riguardava l'imminente fallimento della Mattel, tutto questo quali danni comporterebbe ai possessori della consolle Mattel.
Come vedete la lettera non è molto lunga, quindi sarei molto felice se la pubblicaste.
Game Over
Tanti saluti.

Massimo

È necessario fare una precisazione: la Mattel gode di ottima salute! Infatti i giocattoli, che rappresentano la principale produzione della casa americana, continuano ad avere un eccellente mercato e gli ottimi fatturati lo stanno a dimostrare.
La crisi coinvolge esclusivamente la divisione elettronica produttrice dell'Intellivision appunto. Questa sta avendo un sacco di guai tanto che anche la Mattel italiana ha deciso di abbandonare la distribuzione della consolle. Che ripercussioni avrà questo fatto?
Beh prima di tutto non sarà prodotto nuovo software e si dovrà quindi giocare con i soliti titoli sempre più vecchi e obsoleti. In secondo luogo chi avrà la consolle in avaria con l'andar del tempo non troverà più chi la possa aggiustare. È un guaio! Vuoi un consiglio? Appena puoi cambia consolle oppure comprati un computer. Ciao.

MINER 2049 PER VIC

Carissimo EG,
sono un ragazzo di 13 anni, appassionato di videogiochi, e ho scoperto per caso questa rivista e anche se ho solo il 6° numero mi piace moltissimo e la comprerò sempre, perché mi ha soddisfatto moltissimo.
Vorrei porgervi una domanda sul video gioco "The Miner 2049er Story": esiste una cassetta o una cartuccia di questo gioco compatibile con il VIC 20?

Alessandro Fartini (Catania)

Come hai letto su EG numero 6 Miner 2049er è stato convertito su quasi tutti i computer e cioè:
Atari, Apple, Panasonic, IBM Texas, Sinclair, Commodore e Radio Shack.
La lista comprende il VIC-20. Non ci sarebbero problemi se fossimo in America il fatto è che il programma per il VIC-20 in Italia non ci risulta sia stato ancora importato.
Il distributore italiano di Miner è la Domovideo di Rovereto che però non importa il gioco per il VIC. Grazie per i complimenti che ci fanno un sacco piacere. Ciao.

Ecco SC-3000. Lo Home Computer che si fa in due

SC-3000. Da solo è semplicemente grande

Grande CPU: Z-80 da 3,6 MHz, ROM con inteprete BASIC e RAM da 16 o 32 kbyte. **Grande grafica**: RAM grafica incorporata da 16 kbyte, 16 colori per 210 tonalità, 4 funzioni grafiche e ben 32 sprite per i diversi piani prospettici, possibilità di visualizzare in ogni momento il listato di programmazione in alternativa al video grafico. **Grande musica**: una cartuccia programma vi permette di comporre ed eseguire qualsiasi brano scrivendolo e leggendolo sul video con un'estensione di 4 ottave. **Grandi programmi**: sono più di 200, tutti in italiano, per applicazioni matematiche scientifiche, finanziarie, gestionali. **Grande versatilità**: SC-3000 si interfaccia direttamente al registratore SR-1000 e alla stampante grafica a 4 colori SP-400 e si può collegare a qualsiasi televisore PAL color o B/N e ai monitor PAL compositor.

concessionaria per l'Italia

MELCHIONI

Con SF-7000 diventa più potente di un personal

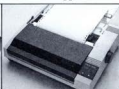
SF-7000 è il modulo microdrive più potente mai realizzato per un home computer. **SF-7000** possiede una ROM con BASIC residente molto evoluto: ben 12 comandi in più del BASIC III level dello SC-3000. SF-7000 ha una RAM da 64 kbyte. **SF-7000** offre due interfacce complete: una parallela per stampanti tipo Centronics e una seriale RS-232C per modem, penne luminose, strumentazione. **SF-7000** incorpora una memoria a disco da 3" in tecnologia Matsushita che surclassa i normali minifloppy da 5", con la sua capacità: 500 kbyte; la sua velocità: 12 millisecondi pista-pista, transfer rate 250 kbits/secondo; la sua affidabilità: il dischetto "metal" non viene mai estratto dalla sua custodia rigida. **SF-7000** è già corredato dei programmi: BASIC interattivo, contabilità generale, gestione magazzino, eccetera. **SF-7000** è semplice: basta innestarlo nel terminale per cartucce gioco BASIC dello SC-3000.

SEGA®

Ecco le periferiche che si accoppiano direttamente allo SC-3000 o all'accoppiata SC-3000/SF-7000

• Registratore a cassette SR-1000 (SC-3000 e SC-3000/SF-7000)

• Joystick SJ-300 (SC-3000 e SC-3000/SF-7000)

• Stampante grafica SP-400 (SC-3000 e SC-3000/SF-7000)

• Stampante ZODIAC P-100 (SC-3000/SF-7000) con interfaccia su richiesta anche SC-3000

• Monitor PAL Compositor (SC-3000 e SC-3000/SF-7000)

VIETATO COPIARE!

Carissima, magnificissima, elettrizzantissima, electronicgamesissima, sto scrivendo a macchina perché ho una calligrafia orrenda, e nel timore di scrivere troppo male, ho preferito così. La rivista mi piace moltissimo, e noto che dai primi numeri avete fatto degli enormi progressi.
Vi ho scritto per farvi un bel malloppino di domande:
Quanto costa lo Spectrum con tutte le periferiche?
Oltre alle cartucce prodotte dalla Zanussi, ci sono altri programmi per videogiochi compatibili per il Creativision?
Le cassette per lo Spectrum sono compatibili con il Creativision?
Ad ogni modo, se non esistessero altri programmi per il Creativision, c'è qualcuno a cui mi posso rivolgere per farmi copiare su nastro, compatibile con Creativision, i programmi per questi giochi: Tutankham, Popeye, Burger Time, Zaxxon, Smurf, Lady Bug, Donkey Kong, Pac Man, Dracula, Bump "n" jump, Pitfall II, Q-Bert, Frogger, Super Cobre, Looping?
Esiste un modo per programmare il gioco Dragon's Lair anche su cassetta?
Spero mi rispondiate, vi saluto tutti con i migliori auguri, e vi ringrazio anticipatamente.

Bertoni Mitia

Partiamo dalla prima domanda. Prendi nota:
lo Spectrum a 16K costa 398.000 e quello a 48K costa 499.000.
Le stampanti compatibili sono la Alphacom 32 (£. 275.000); la Seikosha GP50 (£. 340.000) ma tra le due noi preferiamo la seconda.
Poi c'è l'interfaccia 1 per collegare il microdrive (£. 199.500) e infine il microdrive (£. 199.500): il totale fallo tu.
La base Creativision non ha giochi compatibili se non quelli marchiati Zanussi; quindi neanche i programmi per Sinclair girano su Creativision.
Per quanto riguarda le copie di software dobbiamo dire che noi non condividiamo la consuetudine: la diffusione di software copiato danneggia il commercio del software originale con la conseguenza che presto o tardi nessuno più lo importerà o lo produrrà mentre chi lo copia dato che froda *completamente il fisco, prima o poi dovrà piantarla. Insomma, stiamo correndo il rischio di rimanere senza software...! Ma andiamo avanti.*
Dragon's Lair su cassetta non esisterà mai in quanto questo gioco, come sai, è su Laser disk, un supporto che non ha niente a che fare con il nastro magnetico; inoltre il drive del disco e il registratore hanno sistemi di lettura completamente diversi: tutto il mondo però attende gli "homelaser-games" che al pari dei giradischi al laser a dei video laser disk, saranno presto messi in commercio. Ti salutiamo e... non copiare.

SOLO UNA DOMANDA

Carissima ed egregissima redazione di EG,
sono un accanito giocatore di videogames e posseggo una consolle Atari, un Intellivision, un Colecovision con turbo e il computer Commodore 64.
Questa è la seconda lettera che vi invio e non sarà l'ultima, perché la vostra rivista mi piace ed è l'unica così ben impostata del settore dei videogames ed home-computers.
Ora passiamo alla mia domanda, una sola.
I giochi del VIC 20, sono compatibili con il mio Commodore 64?
Se sì quali?
Vi saluto tutti. Ciao.

Andrea Magnis (Trieste)

Quanta roba hai!! Devi essere davvero un super accanitissimo appassionato.
EG, allora, fa proprio al caso tuo. Ma passiamo alla domanda.
I giochi per il VIC non sono assolutamente compatibili con il 64 avevamo qualche dubbio che ci siamo tolti interpellando i tecnici della Commodore Italia.
Ci hanno detto che è una questione di mappa di memoria organizzata in modo differente, Niente da fare allora. Continua a seguirci. Ciao.

PHILIPS MSX

Se non ne avete ancora sentito parlare, questa è l'occasione buona per sapere di cosa si tratta: parliamo di MSX che sta per Micro-Soft Extended Basic. È il sistema operativo che assicura compatibilità nel software e nell'hardware. Se fosse adottato da tutti i produttori, software e periferiche non avrebbero più specifiche limitazioni di utilizzo e sarebbero quindi compatibili con ogni computer. Negli ultimi anni alcuni tra i più importanti costruttori hanno unito le forze con lo stesso fine e oggi sono già più di 20 i micro in MSX. L'hardware MSX usa i seguenti classici standard: microprocessore Z80, processore suono GI, processore video TI.

Il software è contenuto nella memoria ROM da 32Kb e si compone del BIOS (Basic Imput/Output System) di circa 8Kb e dell'interprete MSX Basic di circa 24Kb di cui 16Kb per il Micro Soft Extended Basic.

L'ultimo Computer nato in MSX è il Philips VG 8000 presentato in Italia il mese scorso. È un home-computer realizzato secondo le seguenti specifiche: Processore centrale - 280, Memoria - 32 Kb di ROM più 32Kb di RAM di cui 16Kb di RAM video, tastiera professionale con 72 tasti a corsa breve di cui 10 di funzione, interfacce-radiofrequenza, monitor, registratore, 2 Joystick e 2 slot in Output.

Il software per il VG 8000 è ovviamente compatibile con gli altri computer della famiglia MSX.

QUANDO IL SOFTWARE È QUASI FUORILEGGE

A Milano presso il centro congressi "Milano Fiori" si è svolto un incontro tra i rappresentanti dei principali produttori e distributori italiani di software.

L'ordine del giorno ha riguardato un argomento scottante e di estrema attualità: controllo sulla diffusione di software "copiato" attraverso la tutela del diritto d'autore. La copiatura del software è una consuetudine ormai diffusa che viene praticata non solo dall'utente finale ma anche – e questo è l'aspetto più grave – dai negozianti o genericamente dai distributori capillari. Questo fatto provoca scompensi gravi in un mercato giovane, potenzialmente idoneo ad una interessante espansione ma che ancora stenta a trovare una chiara linea di azione.

Durante l'incontro sono emersi alcuni elementi che delineano l'attuale situazione e che vengono così sintetizzati: la diffusione a basso costo di software copiato colma e soddisfa le esigenze dell'utente ma allo stesso tempo annienta la possibilità di vendita da parte dei distributori ufficiali.

Questi ultimi e con loro gli autori, vengono letteralmente privati di profitti che gli spetterebbero di diritto.

A facilitare il diffondersi di tale consuetudine, contribuisce la mancanza di una chiara legislazione al riguardo. Su questo aspetto ci si è soffermati a lungo cercando elementi di similitudine con diversi ambienti creativi – la musica tra gli altri – in cui il diritto d'autore è tutelato offrendo un efficace supporto ad eventuali azioni legali. Al termine dell'incontro si è tracciata una linea di intervento che si articola principalmente in tre punti:

1) creazione di routine protettive per arginare la copiatura da parte dell'utente finale;
2) impiego a perseguire legalmente i copiatori;
3) creazione di un organismo di controllo che individui il software riprodotto e i relativi copiatori.

Molti degli intervenuti erano accompagnati da legali che si sono messi a disposizione per iniziative comuni.

All'incontro hanno partecipato i rappresentanti di Apple, Atari, Audist, Commodore, CBS, CGD, Editrice Italiana Software, IBM, Imagic, Italware, Edizioni Jackson, Edizioni JCE, Edizioni McGraw-Hill, Melchioni, Messaggerie Musicali, Miwa, Univideo e Wea; tra questi, Edizioni JCE, Editrice Italiana Software, Miwa e Univideo, unitamente ad un collegio di legali, formano il comitato di controllo e di intervento che coordinerà le prime iniziative. Per i copiatori cominciano tempi duri.

LIGHT PEN FLEXIDRAW PER COMMODORE 64

La GBC Italiana distribuisce una nuova penna ottica per Commodore 64.

La penna Flexidraw è un sistema differente e con concetti nuovi rispetto alle light-pen già presenti sul mercato. Flexidraw system è uno strumento sviluppato per applicazioni professionali. Può essere usato da programmatori, disegnatori, artisti e per tutte le altre necessità dove è richiesta una periferica d'ingresso con eccellente qualità in alta risoluzione grafica.

Flexidraw è un package completo con un ricco corredo di software versatile. Sul dischetto master di base sono contenuti numerosi programmi: la stesura di schemi elettrici, disegni di architettura, una espressione matematica, l'alfabeto greco, tutti i simboli musicali, un programma dimostrativo del sintetizzatore musicale ed un programma che simula la tastiera di un pianoforte. Sono contenuti inoltre quattro spettacolari esempi di grafica. Il prezzo della penna Flexidraw si aggira intorno alle 380.000 lire e sarà disponibile fin dai prossimi giorni.

AUDIST DISTRIBUTRICE SOFTWARE PER IBM JR.

Demon ,Attack, Microsurgeon, Baseball e Football: questi i primi titoli IMAGIC per IBM jr. presto distribuiti in Italia dalla AUDIST. Le nuove versioni evidenzieranno delle caratteristiche di alta qualità: grafica eccezionale, grande profondità di campo e dinamica velocissima. Nei progetti IMAGIC per IBM c'è, oltre i giochi, anche vario software didattico e gestionale.

ANALISI SOCIOLOGICA DEL VIDEO-GAMING

CAILLOIS, I giochi e gli uomini, Milano, Bompiani, L. 8.000.

Per chi volesse, magari partendo o prendendo pretesto da un videogioco, approfondire maggiormente l'affascinante mondo dei giochi, ecco un libro, recentemente tradotto e stampato da Bompiani, di indubbio valore. Caillois si è occupato di estetica e di letteratura e, in questo ambito, in particolare della dimensione del fantastico e dell'immaginario. Il suo interesse per il gioco, assunto qui a dimensione centrale e insostituibile dell'esistenza umana, non è dunque casuale o secondario. Punto di partenza di Caillois è tra l'altro quel famoso "Homo ludens" di Huizinga che è stato il primo tentativo di condurre un'analisi del gioco come fenomeno culturale e di rintracciare nell'arte, nel mito, nella poesia, delle ricorrenti "forme ludiche". Nella definizione che ne dà Caillois, oltre che nel senso comune della gente, la nozione di gioco appare radicalmente contrapposta a quella di lavoro: non solo, infatti, esso appare contrapporsi alla "serietà" di quest'ultimo, ma, soprattutto, non "produce" alcunché. A ogni nuova partita, giocassero pure tutta la vita, i giocatori si ritrovano punto a capo, nelle stesse condizioni di partenza. Ecco un tratto distintivo dell'attività ludica, la "gratuità" e la non-produttività (che non viene affatto meno, contrariamente all'apparenza, quando il gioco è a base di denaro: il gioco di scommessa o di denaro non crea ricchezze, le sposta soltanto). Una seconda caratteristica necessaria del gioco, secondo Caillois, è la libertà. Un gioco a cui si è obbligati non è più tale; e questa è un'esperienza che abbiamo fatto tutti. L'attività di gioco è poi caratterizzata da incertezza (l'esito non può essere conosciuto anticipatamente), separazione (si svolge in spazi e tempi circoscritti), regolatezza (non esiste gioco senza regole anche quando apparentemente sembra così).

Esaurita la definizione del gioco, Caillois ci fornisce una fondamentale classificazione delle sue varie forme. Tutti i giochi vengono ricondotti a quattro grandi categorie che, quando non si escludono, possono variamente combinarsi. La prima è chiamata dallo scrittore francese "agon", dal greco, e design tutti quei giochi che presentano caratteristiche di competizione. La seconda è l'"alea", dalla parola latina che indica il gioco di dadi, e raggruppa tutti quei giochi fondati su una decisione che non dipende dal giocatore e su cui egli non può influire, come tutti quelli in cui il peso preponderante è affidato alla sorte. La terza categoria interpretativa proposta da Caillois è da lui indicata con il termine, questa volta inglese, di "mimicry": comprende tutti i giochi fondati sull'imitazione, sul travestimento, sulla sostituzione. "Ilinx" è il nome, ancora tratto dal greco, con cui l'autore indica infine i giochi caratterizzati dal piacere della vertigine, da quello stato di piacevole panico, di ipnosi della coscienza che accompagna ogni movimento o rotazione parossistica e frenetica.

Ebbene, Caillois dimostra, attraverso svariati esempi, che ogni gioco esistente può essere ricondotto a una o all'altra di queste forme-base. I videogiochi non sfuggono alla regola, e sebbene non presi in considerazione dall'autore, potrebbero quasi sempre essere spiegati come mescolanza, a diverse "gradazioni" a seconda della cassetta, di "agon", "alea", "mimicry" e "ilinx": agon, perché è l'abilità individuale e la capacità di perfezionamento a rivestire un ruolo determinante, alea, perché vi è una componente indubbiamente legata alla fortuna, mimicry perché vi è spesso il piacere di immettersi in un ruolo, di "recitare una parte", alla base del meccanismo immedesimativo, e ilinx, infine, perché non è da escludere un effetto ipnotico del teleschermo.

Il libro di Caillois, nonostante sia stato scritto originariamente nel '58 e quindi ben prima del boom dei videogiochi, dedica alcune pagine al fenomeno della macchinetta "mangiasoldi"

Definite "un livello minore del gioco", vengono trattate in modo non molto tenero ma certamente acuto e penetrante.

L'INTERNATIONAL SCHOOL OF MILAN FESTEGGIA CON LO SPECTRUM

Grande festa alla scuola internazionale di Milano. In questa scuola le materie sono insegnate in Inglese e i metodi e i programmi educativi attingono dal sistema scolastico Americano. Alla fine dello scorso anno accademico si è svolta una grande e pittoresca festa durante la quale i partecipanti si sono misurati al Sinclair in una entusiasmante gara di computer-game. In palio c'era uno Spectrum 48K che è stato vinto da Luca Power un ragazzo italo-inglese di 13 anni.

TAVOLETTA GRAFICA PER IBM

La Suncom Inc. (650 Anthony Trail, Suite E. Northbrook, IL 60062) ha appena ultimato la sua Animation Station, una lavagnetta grafica sensibile al tatto che consente agli utenti di disegnare mappe e grafici, Animation Station è disponibile in versione Commodore 64, Apple, Atari, IBM e Coleco Adam.

Tutto quello che viene tracciato sulla lavagnetta appare sullo schermo del computer e – una volta disegnato – può essere spostato a

piacere. Ad esempio, se un utente desidera cambiare la disposizione del suo appartamento, può eseguire vari schizzi che rappresentano le sedie, il divano, il tavolo e poi spostarli continuamente finché avrà ottenuto la posizione desiderata. La recente versione della Animation Station, oltre a questa possibilità (Floor Planner) sarà corredata alla fine dell'estate da altri programmi addizionali: educational, word processing e free animation.

La tavoletta grafica SUNCOM è distribuita in Italia da MIWA già esclusivista dei prodotti Activision e Virgin.

ROMOX: DISTRIBUTORE ELETTRONICO DI SOFTWARE

È un terminale collegato ad una unità centrale che ha in memoria più di 550 titoli di software per i computer Commodore, Atari, Apple, IBM e Texas e per le consolle Coleco, Intellevision e Atari.

Entrati nel negozio si sceglie il programma desiderato dal catalogo accanto al terminale, lo si visiona rapidamente, quindi lo si copia su cartridge e infine, ovviamente si va alla cassa a pagare. Il sistema Romox distribuisce elettronicamente software in accordo con le seguenti marche: Texas, Epyx, Sirius, Hes Ware, Creative Software. Il sistema Romox sta avendo una grande diffusione in USA e sarà presto adottato in Canada, Inghilterra, Francia, Svizzera, Germania, Finlandia, Giappone.

A LONDRA PER LA "COMPUTER FAIR"

Quello che colpisce di più alle fiere inglesi, è la densità di prodotti nuovi e validi sia per il software sia per l'hardware. Se si fa una eccezione per i soliti 4 o 5 grossi nomi, gli altri, che pur hanno da noi ottima fama, sono spesso dei piccoli produttori che hanno cominciato dal nulla poco più di 4 anni fa e che godendo del grande sviluppo di questo settore hanno fatto affari d'oro. È il caso della Ocean dell'Anirog, dell'Interceptor Micros, dell'Artic della Digital Integration, tutte grandi firme a gestione familiare. Per esempio allo stand della Micros il ventenne Richard Paul Jones, autore di Crazy Kong, Frogger ed altri best sellers, sta al banco a vendere cassette e poster insieme al papà alla mamma e alla sorella; alla Anirog, firma di Bongo di Space Pilot e di Defender, le trattative le porta avanti la signorina Lynne Taylor figlia poco più che ventenne del titolare Mr. Taylor che si aggira in maglietta e blue jeans bevendo un gin-tonic molto gin e poco tonic; alla Ocean il 27enne direttore nonché proprietario Paul Finnegan si gode il successo dei suoi super best seller e fa gli occhi dolci alla negretta dello stand della Oric.

A proposito di Oric, sapete che in Inghilterra è nei primi posti per le vendite? È un micro molto interessante che ha forse nel driver a 3 pollici, il segreto del proprio successo. In Italia non c'è ancora e probabilmente mai ci sarà. In Inghilterra comunque Sinclair detta legge... non per niente lo stand di Sir. Clive è il più grande e più visitato. Ovviamente il QL è il protagonista. Novità assolute comunque non ce ne sono se si eccettua la presenza dei nuovi Commodore che però ormai già conosciamo. Tra le interfaccia abbiamo scoperto un sintetizzatore polifonico per lo Spectrum: lo ha costruito la famiglia Fuller il cui portavoce è un ragazzotto grasso che mangia in continuazione facendo la fortuna del bar accanto allo stand.

Altra novità è il modem della Prothek interessante per il prezzo piuttosto alla portata delle tasche meno ricche. Tutto sommato questa edizione della "Computer Fair" non è stata male. Se poi avete occasione di passare per Londra ai primi di ottobre vi consigliamo di fare un salto alla fiera che si terrà nella sala Olympia: dicono che se ne vedranno delle belle. Noi ci saremo... noi ci siamo sempre, è per questo che siamo forti!

STAR TREK AL MUSEO GALLEGGIANTE DI NEW YORK

Leonard Nimoy, personaggio di Star Trek ha battezzato una linea innovativa di software di simulazione scientifica della HES, a bordo del museo galleggiante Intrepid di New York. Nimoy ha annunciato inoltre la donazione di una mostra permanente all'Intrepid, denominata "Scienza e Software" che comprende la nuova linea di prodotti della HES ware.

"Questi programmi entusiasmanti rappresentano un nuovo tipo di software, creativo e scientifico, che offre ai ragazzi e agli adulti la possibilità di sperimentare la costruzione di una base spaziale con equipaggio, di impedire la diffusione di un virus nel corpo, di dirigere la divisione delle cellule e la loro crescita, di comprendere il meccanismo di rifrazione della luce e di condurre un'avventura sottomarina alla ricerca di diverse specie di pesci," ha affermato Nimoy, portavoce per la linea scientifica.

La mostra "Scienza e Software", dono della HES ware sarà destinata ad uso pubblico durante l'estate ed includerà i cinque nuovi programmi della HES: Project Space Station, Ocean Quest, Cell Defense, Life Force e Reflections.

Commentando la donazione della mostra, Larry Sowinski, direttore delle Esposizioni all'Intrepid, ha dichiarato: "Non potremmo essere più entusiasti, questa nuova mostra offrirà a migliaia di visitatori del nostro museo l'opportunità di una esperienza educativa diretta con un software estremamente coinvolgente e realistico".

Ognuno dei cinque programmi è il risultato di sforzi di collaborazione tra gruppi di design che comprendono programmatori della HES, artisti grafici, scrittori e scienziati.

"Project: Space Station è basato su progetti originali della NASA e gli ingegneri aeronautici della NASA sono stati consultati in ogni fase della elaborazione del programma," ha spiegato la dottoressa Sueann Ambron, direttrice del software didattico della HES. "Questi programmi ampliano gli orizzonti dell'evoluzione del software, stabilendo lo standard per i futuri programmi di simulazione didattica".

Oltre ai piani della NASA, ingegneri della Lockeed ed un comitato di consiglio costituito da studenti sono serviti alla realizzazione di Project: Space Station, che simula la costruzione e l'azionamento di una base spaziale.

Ocean Quest, un programma di avventure, sfida i giocatori a percorrere gli oceani in un sottomarino di ricerca, raccogliendo dati sulla vita marina, cercando relitti di navi e tesori nascosti.

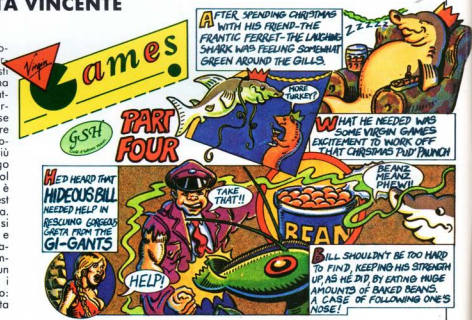
In Cell Defense i giocatori devono impedire la diffusione di un virus nelle cellule del corpo, usando una varietà di difese: l'interferon, le cellule T e gli anticorpi; devono anche tener conto dei fattori esterni come la tensione dovuta all'età, i farmaci e l'alcol.

Con Life Force gli studenti apprendono i procedimenti fondamentali della cellula dividendo il DNA e producendo organismi completi e animati.

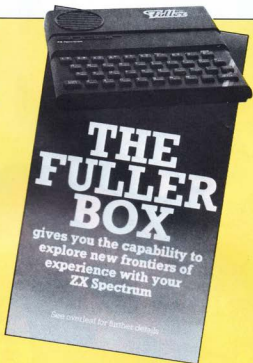
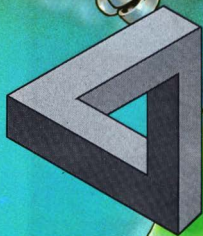
Reflections insegna la fisica della riflessione della luce, della rifrazione e dell'assorbimento con specchi e fasci di luce.

Calmpute, un programma unico di software biofeedback, misura i livelli di stress e suggerisce esercizi per ridurre la tensione.

ACCOPPIATA VINCENTE

Miwa, già distributore del prestigioso marchio Activison, in questi giorni ha ottenuto una nuova esclusiva: si tratta dei giochi della Virgin, la ditta inglese produttrice di software per Sinclair e Commodore. Tra i titoli più famosi del catalogo Virgin c'è Falcon Patrol per C-64 che nell'83 è stato un grosso best sellers in tutta Europa. Miwa decisamente si orienta ai computer e affianca così al software Activision per Commodore e Sinclair, un marchio inglese tra i più noti del mondo: davvero un'accoppiata vincente!

HOTLINE

FULLER BOX

Interessante novità per gli utenti Sinclair; con l'espansione Fuller è possibile sfruttare al meglio le capacità sonore dello Spectrum. Gli utilizzi di questo nuovo prodotto sono molteplici e vanno dall'amplificatore audio compatibile a tutti i programmi al sintetizzatore sonoro, con il quale è possibile inserire nei nostri programmi tutti i suoni più strani: esplosioni, laser, treno, ecc. Non manca la classica presa per joystick, compatibile con tutti i programmi dell'Imagine, e la possibilità di comandare direttamente da tastiera suoni e parole con l'aggiunta di un'espansione polifonica, dotata di una utile cassetta dimostrativa.

PUSH OFF
PUSH OFF 16/48K SPECTRUM
It's a tough life being a ladybird, being chased by the creepy crawlies in the garden. Luckily you have ammunition to push around and crush your adversaries. Can you survive the first eight screens? Then the game becomes difficult!
Spectrum software at its best. 100% machine code fast action.
by Andrew Giles.
£5.95
McKENSIE 48K SPECTRUM
An adventure for the 48K Spectrum. Answering distress calls from space stations can be very hazardous as you will find out. Lithium crystals, bandits, limited air supply all add to the ingredients of this exciting adventure.
By E. E. K.
£5.95
SOFTWARE PROJECTS
Bear Brand Complex,
Allerton Rd., Woolton, Liverpool,
Merseyside L25 7SF

SOFTWARE
PROSSIMAMENTE QUI

Dando una rapida occhiata alle ultime classifiche di vendita del mercato inglese si può notare che la tendenza di tutte le case produttrici di software è adesso di imporsi con il titolo più che con il marchio proprio, convertendo i programmi di maggiore successo per altri computer.

Sono infatti da poco disponibili per il C-64 le versioni dei seguenti programmi già da diverso tempo reperibili per lo Spectrum: TRASHMAN (NEW GENERATION), SCUBA DIVE (DURRELL SOFTWARE), CHUKIE EGG (A e F SOFTWARE), PYRAMID (FANTASY) e viceversa CAESAR THE CAT (MIRRORSOFT) e TWIN KINDOM WALLEY (BUGBYTE).

La HES WARE ha presentato recentemente AIR RALLYE un simulatore di volo per C-64 raccogliendo ampi consensi da parte della critica americana, ma di questo ne parleremo in uno dei prossimi numeri. Per quanto riguarda i giochi di strategia con grafica è obbligatorio spendere qualche parola per due programmi che si presentano con una risoluzione paragonabile a dei cartoni animati, entrambi per Spectrum 48K: PSYTRON (BEYOND) e MUGSY (MELBOURNE HOUSE).

– PSYTRON è il più concettuoso ed intricato tra i giochi visti sino ad oggi disponibili su micro.
Alla guida di un super-computer (PSYTRON) comandi una stazione spaziale molto avanzata. Dalla tua postazione al centro di essa puoi guardare all'esterno in 10 differenti direzioni.

Pare che le due persone che hanno creato questo gioco abbiano impiegato 7 mesi di lavoro a tempo pieno per concluderlo. Osservando la completezza di questo gioco, nessuno potrà avanzare dubbi su questa affermazione.

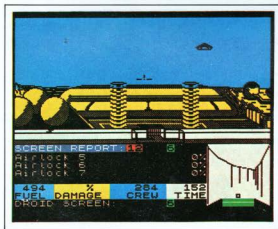
– MUGSY è l'ultimo capolavoro presentato dalla Melbourne "The Hobbit" house. Definito il gioco di strategia per eccellenza per la superba animazione e per la grafica eccezionale, presenta dei concetti completamente inediti e inusitati.

Ambientato nel quartiere del Bronx negli anni '30 devi confrontarti con le bande rivali e dividere il bilancio tra armamenti, racket della prostituzione, corruzione della polizia e le sale da gioco. Il punteggio finale ti indicherà se sei tagliato per fare il boss.

Questi 2 giochi hanno ottenuto i migliori voti in tutti i verdetti per grafica ed originalità. Concludiamo questa panoramica di novità software con un gioco sportivo per Spectrum: MATCH-POINT.

Finalmente è diventato possibile fare dello sport anche con lo Spectrum. Dopo il calcio della Artic presentato qualche mese fa, è disponibile oggi il gioco del tennis realizzato dalla Psion.

Conoscendo la qualità dei programmi prodotti da questa casa, potete essere certi che MATCH-POINT sarà uno dei best-seller della fine '84.

Fabio Bossi

PSYTRON (BEYOND) per Spectrum 48 k

MUGSY (MELBOURNE) per Spectrum 48 k

3D Attack
Gig - Leonardo
Cristian Porciani
8/5/1984
Record: 10.390.

Asteroids
Atari - VCS 2600
Andrea Magris
3/5/1984
Record: 126.910

Astromash
Intellivision
Alessandro Margutti
12/5/1984
Record: 550.325

Atic-Atac
Ultimate-Spectrum
Leonardo Leoni
2/5/1984
Record: 70.000

Atlantis
Imagic-Intellivision
Giovanni Bianco
22/2/1984
Record: 59.200

Auto Racing
Intellivision
Sergio Castaldo
20/3/1984
Record: 3 : 17

Beamrider
Activision-Intelliv.
Massimo Rizza
20/6/1984
Record: 367.482

Bedlam
Vectrex-Vectrex
Mario Fresi
15/6/1984
Record: 13.800

Burgertime
Intellivision
Federico Ciampi
20/5/1984
Record: 319.250

Buzz Bombers
Intellivision
Alessandro Maienza
27/4/1984
Record: 315.000

Centipede
Atari-VCS 2600
Giuseppe Artusio
15/5/1984
Record: 999.999

Decathlon
Activision-VCS 2600
Giovanni Gagliardi
26/6/1984
Record: 10.740

Defender
Atari VCS 2600
Florian Christian
20/6/1984
Record: 44.600

Demon Attack
Imagic-Intellivision
Giuseppe Rizza
18/3/1984
Record: 217.218

Dig-Dug
Atari-VCS 2600
Marco Paganelli
25/3/1984
Record: 117.680

Donkey Kong
Colecovision
Bruno Ballarini
25/3/1984 -
Record: 760.000

Donkey Kong Jr.
Colecovision
Mario Fresi
4/6/1984
Record: 346.400

Dracula
Imagic-Intellivision
Fabrizio Ferrari
13/4/1984
Record: 230.000

Enduro
Activision-VCS 2600
Gianluigi Milanese
19/6/1984
Record: 15 Day 3023.9 Km

Escape from the M.M.
Starphat-VCS 2600
Carlo Santagostino
25/4/1984
Record: 439 (impress.)

Fathom
Imagic-VCS 2600
Alberto Santi
10/3/1984
Record: 15.418

Fathom
Imagic-Intellivision
Mario Fresi
15/3/1984
Record: 12.989

Fortress of Narzod
Vectrex-Vectrex
Mario Fresi
15/6/1984
Record: 8.920

Frantic Freddy
Spectravideo-Coleco
Mario Pastore
15/3/1984
Record: 99.990

Frog-Bog
Intellivision
Riccardo Rickards
29/4/1984
Record: 535

Frogger
Parker-VCS 2600
Bruno Ballarini
25/3/1984
Record: 9.999

Gangster Alley
Spectravideo-VCS 2600
Marco Fabbri
20/4/1984
Record: 99.990

Ghost Manor
Xonox-VCS 2600
Giuseppe Artusio
15/5/1984
Record: 242.083

Keystone Kapers
Activision-VCS 2600
Cesare Polenghi
3/4/1984
Record: 389.600

Happy Trails
Activision-Intelliv.
Rizza Giuseppe
28/6/1984
Record: 521.206

H.E.R.O.
Activision-VCS 2600
GianLuigi Milanese
28/6/1984
Record: 1.000.000

Ice Trek
Imagic-Intellivision
Rizza Giuseppe
18/3/1984
Record: 34.680

Jet Pac
Ultimate-Spectrum 16/48K
GianPaolo Gentili
20/6/1984
Record: 130.000

Lady Bug
Colecovision
Giuseppe Artusio
15/5/1984
Record: 999.990

Manic Miner
Bug Byte-Spectrum
Francesco Tuscano
18/5/1984
Record: 156.000

Megamania
Activision-VCS 2600
Eugenio Battaglia
16/5/1984
Record: 999.999

Missile Command
Atari-VCS 2600
Giovanni Gagliardi
21/4/1984
Record: 996.285

Moonsweeper
Imagic-Colecovision
Giovanni Gagliardi
19/6/1984
Record: 57.800

Mouse Trap
Colecovision-VCS 2600
Andrea Baranga
18/3/1984
Record: 999.920

Ms. Pac-Man
Atari-VCS 2600
Bruno Ballarini
25/3/1984
Record: 999.990

Night Stalker
Intellivision
Rizza Giuseppe
18/3/1984
Record: 53.600

Nova Blast
Imagic-Intellivision
Mario Fresi
4/6/1984
Record: 3.255.650

Phoenix
Atari-VCS 2600
Roberto Alessio
16/5/1984
Record: 999.999

Pitfall
Activision-Intelliv.
Giangiuseppe
Petrone
13/4/1984
Record: 114.000

Pitfall II
Activision-VCS 2600
Marco Fabbri
10/5/1984
Record: 199.000

Pitfall II
Activision-VCS 2600
Bruno Ballarini
18/5/1984
Record: 199.000

Pole-Position
Atari-VCS 2600
Giuseppe Artusio
20/5/1984
Record: 60.810

Popeye
Parker-VCS 2600
Marcello Mercalli
27/4/1984
Record: 103.870

Q-Bert
Parker-VCS 2600
Luigi Bergelloni
23/4/1984
Record: 999.995

Return of the Jedy
Parker-VCS 2600
Gianluca Baiocco
22/4/1984
Record: 25.350

River Raid
Activision-Intelliv.
Alessandro Margutti
15/5/1984
Record: 41.670

Safecracker
Imagic-Intellivision
Mario Fresi
16/6/1984
Record: 82.100

Shark-Shark
Intellivision
Marco Marocco
11/3/1984
Record: 143.700

Ski
Intellivision
Antonio Bibolini
10/3/1984
Record: 36,4

Skiing
Activision-VCS 2600
Giovanni Gagliardi
20/5/1984
Record: 28 : 82

Smurf
Colecovision
Fabrizio Ascoli
15/3/1984
Record: 1.304.200

Space Hawk
Intellivision
Federico Ciampi
19/5/1984
Record: 1.064.920

Space Invaders
Atari-VCS 2600
Sebastiano Restifo
14/5/1984
Record: 9.995

Space Fury
Colecovision
Mario Fresi
4/6/1984
Record: 430.880

Stampede
Imagic-Intellivision
Mario Fresi
15/3/1984
Record: 11.075

Triple Action
Intellivision
Paolo D'Angelo
20/4/1984
Record: 2.58"

Tropical Trouble
Imagic-Intellivision
Giuseppe Rizza
21/6/1984
Record: 100.050 (1 vita)

Truckin'
Imagic-Intellivision
Mario Fresi
16/6/1984
Record: June 4 4,23 55"

Turbo
Colecovision
Mario Fresi
4/6/1984
Record: 323.460

Turtles
Philips-Videopac
Arvino Ramadoro
22/6/1984
Record: 3.840

Venture
Exidy-Colecovision
Marco Fassero
27/4/1984
Record: 999.000

White Water
Imagic-Intellivision
Mario Fresi
15/6/1984
Record: 34.120

Z-Tack
Bomb-VCS 2600
Massimiliano Rodegher
8/3/1984
Record: 232.137

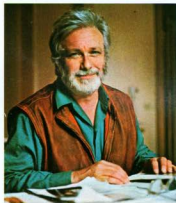
Zaxxon
Colecovision
Massimo Cesari
10/3/1984
Record: 99.900

Zaxxon
Colecovision
Mario Fresi
15/3/1984
Record: 99.900

Zaxxon
Colecovision
Mario Boranga
18/3/1984
Record: 99.900

INTERVISTAR

LUCIANO DE CRESCENZO

TRA CINEMA E COMPUTER

Luciano De Crescenzo, noto scrittore e sceneggiatore di film di successo, ha un trascorso nell'informatica: di computer sa tutto, infatti è il conduttore della trasmissione "Bit": storie di Computer" in onda ogni domenica su Italia uno. Lo abbiamo recentemente incontrato per ottenere l'intervista che ora vi proponiamo.

Avvertenza: le risposte del nostro intervistato vanno lette con cadenza decisamente napoletana se siete di quei luoghi, vagamente napoletana se siete di altra parte d'Italia.

EG: Il grosso pubblico ti conosce come storico della filosofia, scrittore e sceneggiatore ma noi sappiamo che per anni hai lavorato nell'ambito dell'informatica.

Luciano De Crescenzo: Certamente. Per ben 18 anni sono stato in IBM; per me il computer era diventato una persona di famiglia.

EG: Ci racconti brevemente la tua storia?

L.D.: Beh, io ho cominciato nel 1961. Lavoravo con un computer della seconda generazione: era un IBM 1401. Questo computer che era considerato un mostro di intelligenza, aveva 2K di memoria, dicasi 2K, non uno di più; non era buono nemmeno a fare le moltiplicazioni.

Questo 1401 è entrato come terzo incomodo nella mia vita privata fino al punto che per lui addirittura dovetti rinunciare al mio viaggio di nozze. Siccome era uno di famiglia, decisi di dargli un nome: lo chiamai Esposito. Da allora ad ogni mio computer ho dato un nome considerandoli dei buoni compagni di lavoro. Tornando però alla mia storia: ti ho detto come era cominciata e più o meno per i successivi 18 anni le cose continuarono allo stesso modo: cambiavano i computer e il mio costante impegno professionale mi portò a capo fitto nelle problematiche più oscure dell'informatica. Nel '79 me ne andai dall'IBM e mi dedicai a quegli interessi che fino ad allora la professione mi aveva costretto a reprimere: scrissi un libro poi ne scrissi altri, lavorai nel cinema come sceneggiatore, poi come attore e adesso, come vedi (n.d.r. l'incontro è infatti avvenuto alla casa di produzione cinematografica Eidoscope) faccio il regista.

EG: Il computer è ancora un compagno di lavoro?

L.D.: Sì, certo. Io ho due computer che uso in modo diverso: un Olympia e un Macintosh. Il primo mi serve come word pro-

cessor mentre il secondo lo uso per disegnare la scenografia dei miei film.

EG: Ci accenni le specifiche applicazioni?

L.D.: L'Olympia oltre ad essere una macchina da scrivere evoluta, mi permette di archiviare dei testi ai quali attingere all'occorrenza: nell'attività di storico della filosofia è molto utile perché raccoglie in pochi dischetti vita morte e miracoli di tutti i filosofi dei quali ci è giunta notizia. Col Macintosh invece disegno. Ultimamente ho fatto la scenografia del mio film (n.d.r. Così parlò Bellavista): pensa che in una scena ho messo un panorama di Capri, una terrazza, due palazzi, una pizzeria, un fruttivendolo, un bar, un ristorante, un cavallo, due uccelli, un cane e 35 persone che passeggiano, il tutto nei 9 pollici del monitor... guarda che è bello davvero.

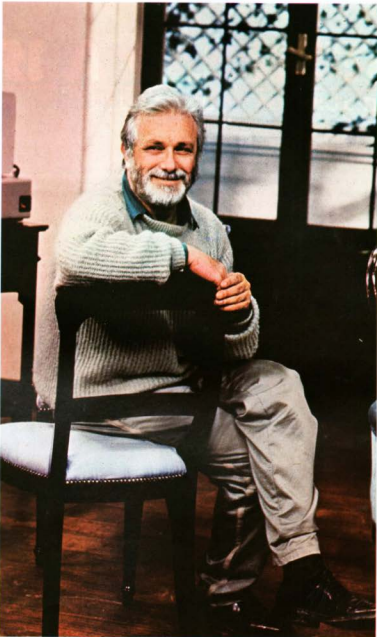
EG: Perché hai interrotto il lavoro in IBM?

L.D.: Perché dopo 18 anni di militanza ero diventato un anziano dell'azienda al quale toccava di svolgere un compito strategico e non più direttamente operativo. In questo ruolo di santone dell'informatica io mi annoiavo da morire e all'età di 45 anni mi prese un processo di ringiovanimento per cui pensai che i momenti della mia vita in cui ero stato felice avevano coinciso con la disoccupazione e allora ringraziai, salutai e me ne andai. Cominciai ad occuparmi di tutt'altro: scrissi dei libri che, fortuna mia, hanno avuto un grandissimo successo, feci la sceneggiatura di alcuni film e adesso provo a fare il regista.

EG: Come si sposa la trascorsa attività tecnico-scientifica a quella artistica degli ultimi anni? Quale è il minimo comune multiplo?

L.D.: È lampante. Io sono un raccontatore di storie. Da ragazzino le dicevo a voce e poi man mano le ho raccontate con mezzi diversi: con la parola scritta, – e sono stato scrittore – con il cinema – e sono stato sceneggiatore – e con i computer dato che i miei 18 anni in IBM li ho passati a ... convertire quei clienti particolarmente distanti dalla mentalità, o più genericamente, dalla dimensione del mondo informatico. Ora poi che conduco "Bit, storie di computer" su Italia 1, il mio ruolo di raccontatore è messo in assoluta evidenza.

EG: A proposito di questo: vuoi dirci come è nata l'idea della trasmissione?

L.D.: L'idea di "Bit" è questa: Berlusconi (n.d.r. titolare di Canale 5 e di Italia 1) che, non si può negare, ha sempre l'idea giusta al momento giusto, ha intuito che tutta l'Italia si stava chiedendo che cavolo fosse 'sto benedetto computer di cui tanto si sentiva parlare. Allora pensò ad una trasmissione che avesse un fine didattico e che prendendo spunto da esempi di applicazioni del computer nella vita quotidiana, si addentrasse con parole semplici nell'argomento.

Il fatto che fui scelto quale conduttore, ancora una volta conferma il mio naturale ruolo di raccontastorie. Oltre tutto c'era bisogno di uno che fosse una via di mezzo tra Pippo Baudo e ... che ne so ... un ingeniere qualsiasi; ecco ... io ero la persona giusta.

EG: È una trasmissione di successo?

L.D.: Direi che ha un discreto successo: è seguita settimanalmente da circa 3 milioni di persone, non c'è male davvero.

EG: Questo dato è importante; significa che il computer suscita molto interesse.

L.D.: Certamente, molto di più di quanto anch'io, all'inizio della trasmissione, mi sarei immaginato.

EG: Credi che analogamente alla situazione in altri paesi, il computer in Italia

INTERVISTAR

diventerà uno strumento di uso comune?

L.D.: Penso di si anche se credo che la diffusione massiccia non avverrà molto presto. In questo momento c'è una sopravalutazione dell'oggetto computer: uno lo compra aspettandosi chissà che cosa; usandolo male si accorge delle difficoltà oggettive da superare per un proficuo utilizzo e poi, 70 volte su cento, lo abbandona punto e basta. Questo vuole dire che anche se il computer sarebbe già maturo ad assolvere varie incombenze umane, l'uomo comune ancora non è pronto perché gli manca la relativa cultura. La verità è che l'informatica dovrebbe essere tra le materie da insegnare fin dalla scuola elementare. La diffusione dell'oggetto computer, quindi, non può che essere la conseguenza della diffusione della cultura informatica.

EG: Alla luce di quello che dici, come giudichi l'attuale diffusione dell'home computer?

L.D.: In ogni caso sono pro. Piuttosto che niente, aver avuto a che fare anche marginalmente, è un bene perché avrà stimolato gli interessi e avrà generato curiosità. Infatti la domanda del momento è proprio questa: ma 'sto benedetto computer che cos'è e soprattutto a che serve? Quando tutti sapranno rispondere, saremo a posto.

EG: Vorrei chiudere l'intervista con una domanda che ti da modo di esprimere un sogno nascosto. Quale è il tuo software ideale quello cioè che possa concretizzare un'esigenza attualmente impossibile da realizzarsi?

L.D.: Il software ideale io lo immagino in grado di tramutare il pensiero in fatti. Dovrebbe essere qualche cosa che capti l'idea... io a volte ho dei bellissimi pensieri: questo normalmente mi succede nella vasca da bagno e non sotto la doccia che è un aggeggio infernale che dovrebbe essere proibito dalla legge ... beh ... nella vasca è meglio. Quando io sto a mollo nell'acqua tiepida, come immerso in un liquido amniotico, magari pure a luce spenta... ecco, in queste condizioni mi vengono pensieri fantastici e se ci fosse un marchingegno in grado di registrare su video-nastro tutto ciò in modo da poterlo rivedere magari anche a colori, sarebbe eccezionale.

Questo è sicuramente il mio sogno proibito e questo sarebbe quindi il mio software ideale.

Cesare Rotondo

ITALIA 1 UNO

TEAC
NASTRI A CASSETTA
STUDIO/COBALT/SOUND ■ mdx/hdx

CHICAGO '84

FULMINI E SAETTE

L'edizione 1984 della mostra internazionale d'informatica svoltasi a Chicago nel giugno scorso, ha riservato ai visitatori delle sorprese fulminanti. C'eravamo anche noi: ecco le nostre considerazioni.

dal nostro inviato negli USA

Descrivere una manifestazione come il CES di Chicago è facile perché basta usare superlativi tipo ENORME, SUPERAFFOLLATA, EXTRACOLORATA, NOVITÀ A NON FINIRE e si potrebbe continuare.

Risulta anche però difficile rendere l'idea di cosa esattamente accadeva in questi tre magici giorni di giugno quando nell'ala ovest del Mc Cormick Centre di Chicago si riunivano TUTTI i più significativi nomi di hardware e software di computer e videogiochi e in uno sfarzo consumistico mettevano in mostra i loro calamitanti prodotti.

Non passeremo in rassegna casa per casa né faremo uno stucchevole elenco dei prodotti. Lasciamo che le foto dell'articolo parlino da sole mentre tenteremo di accompagnare queste immagini con le sensazioni provate da chi, come noi, si trovava sballottato dalla kermesse amplificata al massimo nel migliore stile americano.

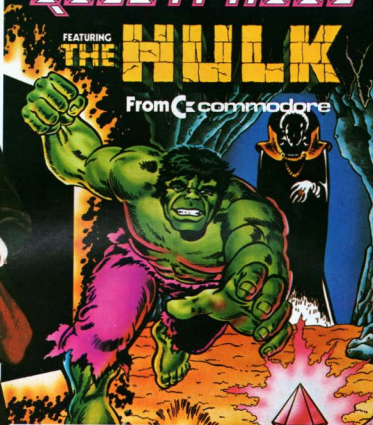
Prima di tutto siamo colpiti dal colore giallo e nero che rimbalza dalla moquette al soffitto. Sono i colori ufficiali: li indossano le gentili e statuesche hostess che accolgono le mandrie di visitatori dirigendoli nei punti giusti o, come è capitato a noi, sbagliati.

Il giallo e il nero vengono accompagnati dal blu, bianco e rosso della bandiera nazionale.

Poi ci sono i monitor che spruzzano colori a destra e a sinistra poi ci sono le standiste, incantevoli, tutte Kim Novak rediviva, che indossano impenetrabili giubbe variopinte e poi, dappertutto, gli americani che fanno del vestire male una virtù.

Questo è un cacofonico alternarsi che disturba gli occhi di noi conservatori europei ma rende euforici i locali.

Non esiste quel malcostume delle mostre italiane dei volumi al massimo eppure il brusio, il cicalio le frasi lacerate che perce-

A un anno dalla sua apparizione, "The Dallas Quest" della Datasoft per C-64 è ormai un best-seller eccezionale.

La Commodore presenta HULK. Un videogioco tremendo dove ogni scelta sbagliata lascia il nostro eroe in preda ai suoi malefici avversari.
Troppo tardi diventare ... verdi quando la lama della ghigliottina è scesa sul capo dell'"INCREDIBILE HULK".

La EPYX presenta Summer Games. Basato sulle Olimpiadi di Los Angeles questo software mantiene in linea anche i paesi dell'Est ignorando nella giusta realtà sportiva le questioni politiche. La bandiera dell'URSS è presente, anzi proprio vicino agli USA i suoi concorrenti possono gareggiarle liberamente in questa casalinga Olimpiade.

Bruce Lee rivive nel gioco della Datasoft. A Chicago chi voleva sfidare il campione nel computer poteva farlo senza pericolo. Un po' più rischioso era competere con i maestri di Kung Fu presenti allo stand.

CHICAGO '84

piamo formano un'onda sonora che sembra salire sempre più di tono. Restiamo in attesa, ingannati in eterno, di un finale "BANG" cosmico convinti che debba succedere perché troppi alieni sparano dai monitor agli ultimi difensori della galassia.

VIETATO L'INGRESSO AI MINORI DI 18 ANNI

È scritto ovunque e viene fatto rispettare con rigore. Voi, cari lettori giovani, che sapreste apprezzare più di chiunque altro le meraviglie poste in questo enorme negozio grande come Piazza S. Pietro e Piazza del Duomo messe insieme, non potete entrare.

I motivi sono chiari, essendo il CES destinato a scopi commerciali e non potendo i seri businessman americani continuamente ripetere "Ragazzino vai via e lasciami lavorare".

Peccato, però. Abbiamo visto il figlio di un potentissimo megapresidente entrare con un permesso particolare. Poche eccezioni ci viene detto. Cosa penserà questo decenne fortunato. Racconterà, come nella favola del pifferaio magico, quello che vide il bimbo rimasto indietro nella folle corsa dei ragazzi di Hammelin verso il baratro:

"Un mondo incantato pieno di meraviglie con musiche celestiali e dolci invitanti?".

BREAK DANCE AND KUNG FU

Per attirare gli storditi visitatori, gli ingegnosi businessman locali organizzano perfino saggi di ballo o ginnici.

Vengono ingaggiati ragazzini negri che danno vita, ad ore prefissate, ad esibizioni di bravura nel nuovo ballo BREAK DANCE. Quello per intenderci che vede questi

Non potevano mancare i Peanuts nella nuova ondata di Software. La Randon House ha realizzato una serie di programmi a scopo educativo dove i personaggi di Schultz aiutano i più piccini a scrivere, a scandire correttamente, a risolvere i primi problemi logici. Questo moderno approccio didattico ha entusiasmato molto i visitatori anche meno giovani.

Chi non è rimasto affascinato dal nuovo sistema usato dalla RAI per illustrare il tempo metereologico in formazione? Il merito del computer anche in questo campo non si ferma agli studi televisivi ma può entrare a casa vostra con un nuovo programma appena uscito dalla CBS Software. La cartina geografica è ben illustrata e precisa: lo saranno anche le vostre previsioni?

Frogger cerca di sfuggire alla sua sorte ma viene ripescato per la seconda volta: infatti si chiama Frogger II il nuovo gioco della Parker Bros dove le difficoltà per la simpatica rana aumentano sempre di più. Oltre alle auto e ai camion e ai tronchi ci sono nuove tremende asperità divise in tre schermi uno sott'acqua, uno sulla terra e uno ... in cielo.
Questo gioco sarà prossimamente in distribuzione anche in Italia.

indemoniati sbracciarsi, snodarsi, rotolare a testa in giù facendo perno sul capo eccetera. Qui è così diffuso che la EPYX ha fatto un software per quelli che vogliono ballarlo sullo schermo.

Una casa di software, la Datasoft, sta lanciando un nuovo programma sportivo dove ci si deve cimentare contro un campione di Kung Fu. Quale migliore pubblicità che non fare intervenire sullo stand un vero atleta in carne ed ossa che fa a pezzi i passanti. Lo sport è in effetti il grande dominatore del software 1984. Il fatto delle Olimpiadi di Los Angeles ha lasciato sulla fantasia dei programmatori americani un segno notevole. Giochi a sfondo olimpico sono presenti in tutti gli stand.

Quello che ci ha più colpito è il "SUMMER GAMES" della EPYX, forse la migliore casa di software del momento. In questa esaltazione olimpica partecipano persino i concorrenti russi: non ci sono defezioni nel videogioco mondiale!

Questo è il carattere degli americani. Questa è l'America.

Savina Bonalume

OFFERTISSIMA -EXELCO-

La divis. EXELCO vi propone una vantaggiosissima combinazione COMMODORE

Affrettatevi è un'OFFERTA irripetibile !!!

SUBITO
A CASA VOSTRA

n. 1 COMMODORE C64	L. 699.500
n. 1 Registratore compatibile	L. 82.000
n. 1 Libro "C64 EXPOSED"	L. 24.000
n. 1 Libro "Impariamo il computer"	L. 25.000
n. 1 Cassetta Software "Garden Wars"	L. 20.000
Totale	~~L. 850.500~~

A SOLE L.599'000
IVA INCLUSA

Descrizione	Q.tà	Prezzo unitario	Prezzo Totale
n. 1 COMMODORE C64 n. 1 Registratore compatibile n. 1 Libro "C64 EXPOSED" n. 1 Libro "Impariamo il computer" n. 1 Cassetta Software "Garden Wars"		L. 599.000	

Desidero ricevere il materiale indicato nella tabella, a mezzo pacco postale contro assegno, al seguente indirizzo:

Nome

Cognome

Via

Città

Data C.A.P.

SPAZIO RISERVATO ALLE AZIENDE - SI RICHIEDE L'EMISSIONE DI FATTURA

Partita I.V.A.

PAGAMENTO:
A) Anticipato, mediante assegno circolare o vaglia postale per l'importo totale dell'ordinazione.
B) Contro assegno, in questo caso, è indispensabile versare l'acconto di Lire 50.000 mediante assegno circolare o vaglia postale. Il saldo sarà regolato contro assegno.
AGGIUNGERE: L. 5.000 per contributo fisso. **I prezzi sono comprensivi di I.V.A.**

DIVIS. **EXELCO** Via G. Verdi, 23/25 20095 - CUSANO MILANINO - Milano

SI ACCETTANO FOTOCOPIE DI QUESTO MODULO D'ORDINE

NON PERDETE QUESTA OCCASIONE!

A TEMPO DI BASIC

TUTTO QUELLO CHE IL MERCATO OFFRE PER FAR SUONARE IL VOSTRO COMPUTER

di Giancarlo Butti

Chi di voi, possessori o potenziali possessori di un micro computer, non ha mai sognato di fare della musica professionale ad alto livello con il proprio micro?. Bene, oggi la tecnica è arrivata ad un punto tale da soddisfare anche chi di musica se ne intende veramente. Con le nuove applicazioni è possibile trasformare un semplice home computer in un interessantissimo sintetizzatore polifonico degno di qualsiasi professionista che incide musica su disco.

Non sto certo parlando di costosissimi e potentissimi computer da oltre cinque milioni di lire, ma di comunissimi micro computer che magari hanno solo una "poverissima" istruzione (BEEP) per suonare, come ad esempio lo Spectrum della Sinclair. Ma, procediamo con ordine. Ormai tutti i computer esistenti in commercio hanno la possibilità di suonare attraverso istruzioni ben precise. Qualche anno fa il discorso micro computer-musica era abbastanza povero e limitato a piccole colonne sonore per video giochi e/o simili. Col passare degli anni però si è cominciato a scoprire la grossa potenzialità sonora che un piccolo computer può avere se predisposto in maniera adeguata. Ed è così che hanno visto la luce i primi programmini musicali, dapprima molto rudimentali, poi sempre più complessi fino ad arrivare al punto da affascinare anche i più grossi tastieristi.

A TEMPO DI BASIC

L'incredibile tastiera musicale della Sight & Sound. Preparata per il Commodore 64 viene fornita con software su dischi. Può riprodurre coprendo l'intera gamma delle 8 ottave di almeno dieci strumenti.

Il mercato

Oggi il mercato offre una gamma di software che via via si sta irrobustendo, visto l'interesse sempre crescente, in campo musicale, dei "computer friends". Micro computer come JUPITER ACE, BBC MICRO, ATARI 800, SPECTRUM, ORIC 1, LYNX, VIC-20, COMMODORE 64, IBM PC, DRAGON 32 e molti altri ancora, hanno già messo in circolazione degli ottimi programmi. In questo articolo, data l'immensa mole di materiale a disposizione, limiterò il discorso ad alcuni home computer. Cominciamo subito con una tabella illustrativa che vi può rendere un'idea sulla potenzialità musicale dei più diffusi home computer in commercio.

	SPECTRUM	COMMODORE 64	VIC-20	ATARI 800	IBM PC
HARDWARE					
Uscita suono	piezo	TV	TV	TV	altop.
Tono canali	1	3	3	4	1
Qualità suono	6 1/2	10	8	6 1/2	3
Loudness	4	come TV	come TV	come TV	4
Filtri	no	si	no	no	no
Collegamento con hi-fi	si	si	si	possibile	no
Convertitore CC/CA	no	no	no	si	no
SOFTWARE					
Manuale	7 1/2	3 1/2	3	7 1/2	6
Accesso al codice macchina	m/facile	solo	POKE	POKE	no
Facilità d'uso	buona	insuf.	insuf.	buona	buona
Software disponibile	buono	buono	buono	buono	no
Comandi basic	BEEP	no	no	SOUND	PLAYS SOUND

I valori assegnati in questa tabella comparativa sono il frutto della nostra equipe di programmatori ed è sotto certi punti di vista soggettiva. È da considerarsi oggettiva per quanto riguarda quei valori assoluti assegnati per esempio alla presenza di filtri, ai possibili collegamenti tra il computer e un complesso hi-fi e un registratore a cassette, al convertitore corrente continua/corrente alternata e ai comandi basic. È stata invece utilizzata una valutazione soggettiva per tutte le altre voci. Per quanto riguarda un commento più analitico, vediamo assieme le voci più importanti. L'uscita suono non è altro che la fonte produttrice del suono. Come si può vedere si hanno tre tipi di emissione sonora: altoparlante incorporato o esterno, televisore ed infine piezoelettrica. La valutazione al manuale è stata dedotta dalla media tra lo spazio dato alla musica da parte del manuale e il numero e lo spazio dato ai programmi esempio. Sono state volutamente escluse quelle voci troppo tecniche che avrebbero trasformato la tabella in un manuale per elettricisti.

I motivi di questa rapida e crescente diffusione sono facili a capirsi. Innanzitutto anche se la macchina inizialmente non viene acquistata con l'idea di farci della musica, il solo fatto che questa potenzialità sia presente rende quasi obbligatorio l'acquisto o perlomeno il reperimento di almeno un programma che trasformi il proprio micro in un sintetizzatore.

Il mercato italiano è ovviamente dominato da loro: i Sinclair e i Commodore, e specialmente questi ultimi, se collegati in modo adeguato ad un televisore forniscono ottime prestazioni musicali.

Un'altra macchina presente sul mercato italiano, che mi ha sorpreso per le proprie qualità musicali è lo Spectravideo.

Personalmente ho potuto provare il 318, ma penso che il fratello maggiore e cioè il

LA MAGLIETTA
SUPER BASIC
EG COMPUTER
VIDEO GAMES
Se la vuoi
Invia il tagliando di richiesta unendo ad esso L.5.000.
Ti arriverà a casa entro pochi giorni.
Il nostro indirizzo è:
JCE
Via dei Lavoratori, 124
20092 - Cinisello B. - MI
Vogliate inviarmi la maglietta di EG.
Allego al presente tagliando l'importo di L. 5.000
Nome
Cognome
Indirizzo
Città
Cap.
Telefono
Taglia
SMALL
MEDIUM
LARGE
EXT. LARGE

A TEMPO DI BASIC

328, non sia da meno in quanto a prestazioni.

Fra le consolle di videogiochi, con possibilità musicali, spetta un posto d'onore all'Intellivision, che a dire il vero con il suo Music Synthesizer surclassa, perlomeno dal punto di vista della funzionalità, tutte le altre macchine.

Lasciando perdere macchine come l'Apple II (per il quale c'è praticamente tutto), che si situano in una fascia di mercato un po' più elevata di quella che ci interessa, passiamo ad esaminare un po' meglio i micro appena elencati.

Cerchiamo però di capire prima, come mai il computer possa risultare così utile in campo musicale.

Innanzitutto il computer è una macchina programmabile.

È possibile cioè dire al computer di eseguire determinate operazioni, una fra le quali è il suonare, o meglio emettere suoni o rumori. L'emissione dei suoni avviene in genere utilizzando uno o più comandi, che a seconda della macchina possono essere più o meno complessi.

Per fare eseguire una musica al computer è quindi sufficiente scrivere un programma che istruisca il computer sulle note che deve emettere in sequenza per realizzare un particolare motivo.

La programmazione di strumenti musicali affinché eseguano un particolare motivo, è tutt'altro che una novità.

Chi non ha mai visto una di quelle pianole dove l'unica operazione da compiere per fare eseguire un motivo era il girare una manovella?

In quel caso il programma era realizzato con della carta forata.

Ad ogni foro corrispondeva più o meno una particolare nota, e un lettore di questa primordiale scheda perforata, provvedeva a trasformare in impulsi meccanici questi comandi.

Il vantaggio del computer è ovviamente la non necessità di mettersi a forare carta per eseguire un motivo, nonché di racchiudere il mezzo di programmazione e di esecuzione del motivo in uno scatolino di limitate dimensioni.

Questo uso del computer, è però il più semplice e meno costruttivo.

A differenza degli strumenti musicali propriamente detti, il computer dispone di altre funzioni oltre alla capacità di emettere suoni, e combinando le une con le altre è possibile ottenere risultati inimmaginabili.

L'Intellivision Music Synthesizer è una tastiera musicale con 49 tasti identici, per tocco e dimensione, a quelli di un organo.
L'Intellivision Music Synthesizer ti insegnerà a suonare senza perdere tempo.

Ad esempio si può programmare il computer affinché si trasformi in un organo elettronico o meglio in un sintetizzatore.

La tastiera della macchina diventa quindi come la tastiera di un organo e premendo un tasto si ottiene l'emissione di una nota...

Il computer però può andare oltre.

Innanzitutto può anche visualizzare un'immagine, cosicché la nota suonata può anche essere contemporaneamente rappresentata, sul video, in svariati modi.

Il più logico è ovviamente la rappresentazione della stessa su di un pentagram-

Il Synthesound 64 trasforma il tuo C-64 in un incredibile sintetizzatore musicale e generatore di effetti speciali.
La tastiera del computer diventa una vera e propria tastiera musicale con una parte solista ed una parte per l'accompagnamento.
Le caratteristiche principali di questo programma sono:
1 - clock interno in tempo reale; 2 - forma d'onda variabile (triangolare quadrata smorzata con rumore ed altri quattro tipi); 3 - la tastiera del piano rappresentata completamente sul video in alta risoluzione; 4 - suoni monofonici e polifonici; 5 - 8 oscillatori di bassa frequenza ecc.
Supporto: diskette
Configurazione richiesta: standard
Prezzo L. 45.000

ma. In tal modo chi compone musica, non deve nemmeno trascrivere su carta il pezzo appena composto, ma può limitarsi a trasferire su stampante il contenuto del video.

Ma ad una nota può essere anche associato un particolare effetto grafico.

Suonando il DO ad esempio il computer può rappresentare un cerchio, o un quadrato, o figure più complesse.

Non ci si limita quindi ad una composizione musicale, ma ad un miscuglio di suoni ed immagini, che il computer può, ed ecco l'altra meraviglia, riprodurre per infinite volte.

Infatti, a differenza dei comuni strumenti musicali, il computer può ricordare una sequenza di tasti premuti, e quindi riprodurre fedelmente un motivetto che casualmente abbiamo battuto sulla tastiera.

Come è ben noto un programma può essere salvato su nastro o disco.

Quindi anche il nostro motivetto può essere salvato, per essere in tempi successivi riascoltato, modificato, stampato, allungato, accorciato...

Certo può sembrare strano che il "Danubio blu" sia registrato su un disco flessibile, che per essere riascoltato si debba disporre di un micro di un drive, di un televisore..., ma ancora più strano può sembrare il fatto che durante la riesecuzione sia possibile far suonare lo stesso pezzo da un flauto, da un piano o da un gong, semplicemente premendo un tasto.

Parliamo un po' ora delle macchine.

Pur non essendo un esperto in materia musicale, la macchina che maggiormente mi ha colpito è lo Spectravideo.

Uno dei programmi per questa macchina in versione base si chiama "Music Mentor", e pur essendo un programma didattico e quindi senza ambizioni, mostra le impressionanti capacità della macchina.

Lo schermo iniziale mostra un viottolo di campagna costeggiato da alberi, il tutto realizzato con una grafica in alta risoluzione estremamente sofisticata.

Farfalline svolazzano battendo le ali, e il temporale, o di chissà cos'altro.

Il numero di suoni e rumori riproducibili è veramente molto elevato. Basti pensare che MUSIC 64, mette a disposizione degli utenti 8 ottave, con 3 voci, e diversi strumenti per ogni voce. È possibile suonare le voci singolarmente o in contemporanea, con uno o più strumenti.

Insomma, un vero concerto.

Certo che con queste macchinette si potrebbe realizzare la colonna sonora di un film senza far ricorso a tutti i marchingegni che solitamente è necessario utilizzare per gli effetti speciali. La Sinclair ha dotato il suo Spectrum di un altoparlantino interno comandato da un solo comando, il

motivo di "Turkey In Straw" fa da sottofondo a questa scenetta campestre.

Il programma permette di utilizzare la tastiera della macchina come se si trattasse di quella di un piano.

Si può comporre della musica, che il computer riprodurrà poi, lasciando all'utente la scelta dei tempi e degli strumenti con i quali eseguirla.

La macchina più diffusa che abbia delle buone qualità musicali, è però attualmente il C-64.

I programmi che permettono di trasformarla in un potente sintetizzatore sono numerosi.

Ad esempio MUSIC 64 della Supersoft, o Sintetizzatore della Sirius. Anche le riviste specializzate non scherzano in quanto a programmi e personalmente ho provato a mettere in macchina il programma "SYNTH", (Your Computer, Settembre '83), ottenendo degli ottimi risultati.

Il C-64 può produrre suoni con 4 forme d'onda diverse. Al variare della forma d'onda, il tasto che prima corrispondeva alla nota DO, può diventare quello corrispondente al suono di uno sparo, o di un BEEP, che consente la definizione della nota e della durata della stessa.

I sinclairisti musicofoni, possono avvalersi di parecchi programmi che sfruttino al meglio le capacità musicali della macchina, ampliando a dismisura il campo di azione del BEEP.

Ad esempio SOFKIT 2, permette la creazione di effetti sonori ad uso videogames, variabili fra il rumore prodotto dal motore di un elicottero, al ronzio di un'ape.

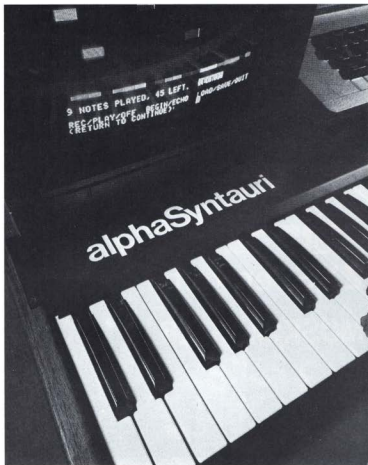
Il programma musicale più conosciuto è forse MUSIC MASTER, che come il nome stesso fa intuire è un programma ad uso prevalentemente didattico. Questo programma permette di comporre della musica, sia utilizzando la tastiera come con i normali strumenti, che scrivendo le note.

Le note vengono rappresentate su di un pentagramma visualizzato sul video, che può essere poi trasferito su carta.

Particolarità del programma è l'ampio spazio dedicato alla spiegazione dei vari concetti legati al mondo della musica, quali la durata, il diesis, i toni, i semitoni...

Un programma che serve quindi soprattutto ad avvicinarsi al mondo della musica.

A TEMPO DI BASIC

Lo Spectrum, come ogni macchina della Sinclair, è stato circondato da periferiche e interfacce di ogni tipo, e in campo musicale, lo si è dotato di box sonori, in grado di amplificare il suono prodotto dall'altoparlantino, oppure in grado di utilizzare l'alto-

Alpha Syntauri Music Synthesizer è una tastiera professionale usata specialmente in sala di incisione. È collegata al computer Apple II.
La tastiera: 61 chiavi, 5 ottave oppure 49 chiavi, 4 ottave per l'organo, scheda di intefaccia, 2 pedali.
Il computer: Apple II o Apple IIe con disk driver, 64 k b RAM.
Il software: sistema operativo Alpha-Plus per le funzioni generali, sistema operativo netatrak per la registrazione multitraccia, Wavemaker per la formazione degli accordi.

Tra gli home computer il C-64 è tra i più musicali; infatti dispone di una vasta gamma di suoni e di effetti.

parlante del TV al quale lo Spectrum è collegato.

Fra le applicazioni più strane segnaliamo un collegamento fra uno Spectrum 16 K e un sintetizzatore polifonico Casio.

La nuova macchina della Sinclair, il QL, è dotata anch'essa di un solo comando, il BEEP, che è però estremamente potente.

La sintassi del comando è infatti la seguente:
BEEP, duration, pitch 1, pitch 2, grad x, grad y, wrap, fuzy, rand.

Passiamo ora all'Intellivision.

La consolle per videogiochi, non ritengo necessiti di eccessive spiegazioni, è una delle migliori sul mercato.

Questa consolle è dotata di un'espansione che consente di trasformarla in un computer didattico. Utilizzando l'adattatore per computer, è possibile collegare anche la tastiera del sintetizzatore, che è decisamente una bella tastiera.

Personalmente ho provato il tutto con un gioco denominato Melody Blaster e ne sono rimasto entusiasta, nonostante sia un incompetente in materia. È possibile utilizzare la macchina come sintetizzatore, nel qual caso sul video appare un pentagramma con le note che si stanno battendo.

Trattandosi di un vero e proprio strumento musicale, si possono suonare contemporaneamente più note, e il suono che esce dall'altoparlante della TV, è decisamente di qualità elevata.

Se si vuole giocare, si seleziona una delle musiche memorizzate nel cartridge del gioco, e si deve tentare di suonare contemporaneamente al computer, ovvero di battere il tasto giusto nel momento giusto.

Sullo schermo appaiono infatti le note che sono suonate dalla macchina in quel momento, mentre con delle stanghette sono visualizzati i tasti premuti.

Se il tasto premuto corrisponde alla nota suonata, quest'ultima verrà spezzata dalla stanghetta.

È impressionante notare come su un solo cartridge (che contiene anche il BASIC del computer), sia possibile memorizzare ben 11 motivi diversi. Oltre a questo programma sono disponibili anche altre cartucce di software musicale.

Unico svantaggio del sistema è l'impossibilità di memorizzare la musica composta non essendo disponibile un'interfaccia per registratore o per drive.

Ho notato che l'attacco della tastiera dell'Intellivision utilizza due connettori a vaschetta come quelli utilizzati per i joystick, posti alla stessa distanza dell'entrata dei due joystick del C-64, e dell'interfaccia programmabile della Teknolek, indi se ne deduce che programmando opportunamente i due micro, è possibile utilizzare come periferica questo gioiello dell'Intellivision.

Datevi da fare dunque.

G. Butti

CONSOLLE GAMES

PIÙ VENDUTI

Posizione	Titolo	Casa
1	BURGERTIME	Intellivision
2	DECATHLON	Activision
3	PITFALL II	Activision
4	MINNER 2049	Tigervision
5	POPEYE	Parker
6	POLE POSITION	Atari
7	ZAXXON	Coleco
8	H.E.R.O.	Activision
9	Q* BERT	Parker
10	RIVER RAID	Activision

PIÙ VOTATI

Posizione	Titolo	Casa
1	ZAXXON	Coleco
2	BURGTIME	Intellivision
3	DECATHLON	Activision
4	PITFALL II	Activision
5	DRACULA	Imagic
6	DONKEY KONG	Coleco
7	Q* BERT	Parker
8	POPEYE	Parker
9	ENDURO	Activision
10	RIVER RAID	Activision

OLIMPO SI LEGGE COSÌ. Ogni tabella riporta in basso i titoli dei giochi: il primo a sinistra occupa la posizione di testa e spostando lo sguardo verso destra si incontrano le posizioni successive. Ad ogni titolo è abbinata una colonna di missilini; l'eventuale diversa colorazione evidenzia per ogni gioco la mutata posizione in classifica rispetto al mese precedente: il rosso per le posizioni guadagnate, il giallo per la posizione attuale o per quella

COMPUTER GAMES

PIÙ VOTATI

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

- JET SET WILLY — Spectrum
- CRAZY KONG — CBM 64
- ATIC ATAC — Spectrum
- MANIC MINER — Spectrum
- INT. SOCCER — CBM 64
- 3D ANT ATTACK — Spectrum
- FROG — Vic 20
- FROGGER — Spectrum
- CYCLON — Vic 20
- VALHALLA — Spectrum

PIÙ VENDUTI

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

- INT. SOCCER — CBM 64
- KONG — Spectrum
- JET SET WILLY — Spectrum
- HES GAMES — CBM 64
- FROGGER — CBM 64
- CHUKKIE EGG — Spectrum
- 3D ANT ATTACK — Spectrum
- MR. WIMPTY — Spectrum
- GRID RUNNER — Vic 20
- ATIC ATAC — Spectrum

occupata prima dell'avvenuta salita, il nero per le posizioni perdute. Alla numerazione incolonnata si riferisce lo sguardo per constatare e quantificare ogni avvenuto spostamento. Difficile? Per veri videogiochisti è come bersi un bicchiere di Coca Cola. Non vi pare?

IN ASCESA

STAZIONARIO

IN DISCESA

IMPORTANTE ACCORDO JCE-EXELCO

PER FAVORIRE GLI ABBONATI

In occasione della campagna abbonamenti 1985, siamo lieti di informare i nostri lettori di aver raggiunto un accordo con la Exelco, la più grande organizzazione di vendita per corrispondenza di elettronica e informatica.
Basta l'abbonamento ad una sola delle nostre riviste per avere diritto agli sconti nell'acquisto di prodotti elettronici proposti dalla Exelco sul catalogo Electronic Market.
Gli abbonati troveranno nella pagina di destra un buono sconto da utilizzare.

STRAOR
PRO
DI ABBO
ALLE

Abbonamento a una rivista

Gli abbonati a una rivista hanno diritto a:

- Buono sconto del valore di L. 5.000 da utilizzare per gli acquisti effettuati su Electronic Market-Exelco autorizzata alla vendita per corrispondenza
- Abbonamento gratuito a Electronic Market
- Sconto del 20% sul prezzo di copertina dei libri e del software JCE, utilizzando il modulo in ultima pagina.

Abbonamento a due riviste

Gli abbonati a due riviste hanno diritto a:

- Buono sconto del valore di L. 15.000 da utilizzare per gli acquisti effettuati su Electronic Market-Exelco autorizzata alla vendita per corrispondenza
- Abbonamento gratuito a Electronic Market
- Sconto del 20% sul prezzo di copertina dei libri e del software JCE, utilizzando il modulo in ultima pagina.

Abbonamento a tre riviste

Gli abbonati a tre riviste hanno diritto a:

- Buono sconto del valore di L. 25.000 da utilizzare per gli acquisti effettuati su Electronic Market-Exelco autorizzata alla vendita per corrispondenza
- Abbonamento gratuito a Electronic Market
- Sconto del 20% sul prezzo di copertina dei libri e del software JCE, utilizzando il modulo in ultima pagina.

Abbonamento a quattro riviste

Gli abbonati a quattro riviste hanno diritto a:

- Buono sconto del valore di L. 40.000 da utilizzare per gli acquisti effettuati su Electronic Market-Exelco autorizzata alla vendita per corrispondenza
- Abbonamento gratuito a Electronic Market
- Sconto del 20% sul prezzo di copertina dei libri e del software JCE, utilizzando il modulo in ultima pagina.

Abbonamento a cinque riviste

Gli abbonati a cinque riviste hanno diritto a:

- Buono sconto del valore di L. 50.000 da utilizzare per gli acquisti effettuati su Electronic Market-Exelco autorizzata alla vendita per corrispondenza
- Abbonamento gratuito a Electronic Market
- Sconto del 20% sul prezzo di copertina dei libri e del software JCE, utilizzando il modulo in ultima pagina.

DINARIE
POSTE
NAMENTO
RIVISTE
JCE

TARIFFE PER ABBONAMENTO ANNUO ALLE RIVISTE

SELEZIONE
DI ELETTRONICA E MICROCOMPUTER
dodici numeri **L. 41.000** anzichè L. 48.000

SPERIMENTARE
CON L'ELETTRONICA E IL COMPUTER
dodici numeri **L. 39.500** anzichè L. 48.000

CINESCOPIO
dodici numeri **L. 39.000** anzichè L. 42.000

MILLECANALI
dodici numeri **L. 44.000** anzichè L. 48.000

EG COMPUTER
dodici numeri **L. 35.000** anzichè L. 42.000

vale Lire **Cinquemila**

5.000

utilizzabili entro il 15/2/'85 dagli abbonati a 1 rivista JCE, quale sconto nell'acquisto dei prodotti elencati nel catalogo Electronic Market

vale Lire **Quindicimila**

15.000

utilizzabili entro il 15/2/'85 dagli abbonati a 2 riviste JCE, quale sconto nell'acquisto dei prodotti elencati nel catalogo Electronic Market

vale Lire **Venticinquemila**

25.000

utilizzabili entro il 15/2/'85 dagli abbonati a 3 riviste JCE, quale sconto nell'acquisto dei prodotti elencati nel catalogo Electronic Market

vale Lire **Quarantamila**

40.000

utilizzabili entro il 15/2/'85 dagli abbonati a 4 riviste JCE, quale sconto nell'acquisto dei prodotti elencati nel catalogo Electronic Market

vale Lire **Cinquantamila**

50.000

utilizzabili entro il 15/2/'85 dagli abbonati a 5 riviste JCE, quale sconto nell'acquisto dei prodotti elencati nel catalogo Electronic Market

vale Lire **Quindicimila**

15.000

utilizzabili entro il 15/2/'85 per l'acquisto dei prodotti elencati nel catalogo Electronic Market
Il valore del buono sconto non può superare il 16% dell'importo dell'acquisto

vale Lire **Venticinquemila**

25.000

utilizzabili entro il 15/2/'85 per l'acquisto dei prodotti elencati nel catalogo Electronic Market
Il valore del buono sconto non può superare il 16% dell'importo dell'acquisto

vale Lire **Quarantamila**

40.000

utilizzabili entro il 15/2/'85 per l'acquisto dei prodotti elencati nel catalogo Electronic Market
Il valore del buono sconto non può superare il 16% dell'importo dell'acquisto

I B
SONO D
ECCO

Questi son

ZX Microdrive Sinclair

Microregistratore Sony M-7

Electronic Market è il catalogo che vi offre la comodità degli acquisti per posta. Se non è già in vostro possesso, lo potete trovare in tutte le edicole o richiedere direttamente a:

UONI SCONTO ENARO CONTANTE COME SPENDERLI

alcuni dei prodotti elencati in Electronic Market

Minicoordinato HI-FI Sony FH-3

Telefono senza fili Goldatex

Stampante Seikosha

Radioregistratore Sony CFS 3000L

JCE via dei Lavoratori, 124 - 20092 Cinisello Balsàmo, vi verrà spedito gratuitamente.
Quali abbonati alle pubblicazioni JCE oltre all'abbonamento gratuito ad Electronic Market e ai prezzi favorevoli, avete diritto al godimento di uno sconto ulteriore.
Il buono da ritagliare e unire al modulo d'ordine, vale come denaro contante e come tale è accettato.

ABBONARSI È UN GUADAGNO SICURO

vediamo insieme quanto vale

1 ABBONAMENTO ANNUO A UNA RIVISTA
Esempio: Sperimentare con l'elettronica e il computer

Differenza sul prezzo di copertina	L. 8.500	GUADAGNO SICURO
Buono sconto Electronic Market	L. 5.000	**L. 19.500**
Abbonamento gratuito a Electronic Market	L. 6.000	

2 ABBONAMENTO ANNUO A DUE RIVISTE
Esempio: Sperimentare e Selezione di elettronica e microcomputer

Differenza sul prezzo di copertina	L. 15.500	GUADAGNO SICURO
Buono sconto Electronic Market	L. 15.000	**L. 36.500**
Abbonamento gratuito a Electronic Market	L. 6.000	

3 ABBONAMENTO ANNUO A TRE RIVISTE
Esempio: Sperimentare, Selezione, EG Computer

Differenza sul prezzo di copertina	L. 22.500	GUADAGNO SICURO
Buono sconto Electronic Market	L. 25.000	**L. 53.500**
Abbonamento gratuito a Electronic Market	L. 6.000	

4 ABBONAMENTO ANNUO A QUATTRO RIVISTE
Esempio: Sperimentare, Selezione, EG Computer, Millecanali

Differenza sul prezzo di copertina	L. 26.500	GUADAGNO SICURO
Buono sconto Electronic Market	L. 40.000	**L. 72.500**
Abbonamento gratuito a Electronic Market	L. 6.000	

5 ABBONAMENTO ANNUO A CINQUE RIVISTE
Esempio: Sperimentare, Selezione, EG, Millecanali, Cinescopio

Differenza sul prezzo di copertina	L. 29.500	GUADAGNO SICURO
Buono sconto Electronic Market	L. 50.000	**L. 85.500**
Abbonamento gratuito a Electronic Market	L. 6.000	

...INOLTRE VINCI 10 SINCLAIR QL

**Dieci favolosi Sinclair QL,
il più potente Personal Computer
mai prodotto,
saranno sorteggiati fra tutti coloro
che si abboneranno
a una o più riviste JCE
tra il 1/10/'84 e il 15/2/'85**

Aut. Min. in corso

Libri di el

agli abbonati sconto 20%

Offertissima Natale JCE

LA PRATICA DELLE MISURE ELETTRONICHE
Il libro illustra le moderne tecniche delle misure elettroniche mettendo in condizione il lettore di potersi costruire validi strumenti di misura, con un notevole risparmio. Pag. 174
L. 11.500

TABELLE EQUIVALENZE SEMICONDUTTORI E TUBI ELETTRONICI PROFESSIONALI
Completo manuale di equivalenze per transistori e diodi europei, americani e giapponesi, diodi controllati, diodi LED, circuiti integrati logici, circuiti integrati analogici e lineari per R/TV, circuiti integrati MOS, TUBI elettronici professionali e vidicon. Pag. 126
L. 5.000

DIGIT 1
Le informazioni contenute in questo libro permettono di comprendere più facilmente i circuiti digitali. Vengono proposti molti esercizi e problemi con soluzione. Pag. 62
L. 7.000

DIGIT 2
È una raccolta di oltre 500 circuiti. L'arco delle applicazioni si estende dalla strumentazione, ai giochi ai circuiti di home utility e a nuovissimi gadgets. Pag. 104
L. 6.000

JUNIOR COMPUTER Vol. 1 e Vol. 2
Semplice introduzione all'affascinante tecnica dei computer e in particolare del JUNIOR COMPUTER un microelaboratore da autocostruire.
Vol. 1 pag. 184 — L. 11.000
Vol. 2 pag. 234 — L. 14.500

ALLA RICERCA DEI TESORI
di G. BRAZIOLI
Un completo manuale che vi illustrerà ampiamente tutti i misteri di un nuovo ed affascinante hobby all'aria aperta: la prospezione elettronica o ricerca di materiali preziosi con i detectors. Pag. 108
L. 6.000

n°7 libri a sole L. 27.900 anzichè L. 61.000

sul modulo d'ordine indicare "offertissima Natale"

APPUNTI DI ELETTRONICA
È una validissima opera che permette di comprendere in forma chiara ed esaudiente i concetti fondamentali dell'elettronica. Questa colonna si compone di 10 volumi di cui 5 già pubblicati. Tutti i volumi sono corredati da formule, diagrammi ed espressioni algebriche.

APPUNTI DI ELETTRONICA - Vol. 1
Elettricità, fenomeni sinusoidali, oscillazioni, tensioni, corrente continua e alternata, resistenza statica e differenziale. Pag. 136
Cod. 2300 — L. 8000

APPUNTI DI ELETTRONICA - Vol. 2
Elettromagnetismo, forze magnetiche, flusso magnetico, riluttanza, induzione elettromagnetica, magnetostatica, elettrostatica. Pag. 88
Cod. 2301 — L. 8000

APPUNTI DI ELETTRONICA - Vol. 3
Resistenza e conduttanza, capacità, induttanza, caratteristiche a regime alternato. Pag. 142
Cod. 2302 — L. 8000

APPUNTI DI ELETTRONICA - Vol. 4
Concetto di energia, energia elettrica e magnetica, potenza, trasformazione e trasmissione dell'energia, amplificazione e attenuazione. Pag. 80
Cod. 2303 — L. 8000

APPUNTI DI ELETTRONICA - Vol. 5
Principi di KIRCHKOFF teoremi di THEVENIN e NORTON, circuiti passivi e reattivi. Pag. 112
Cod. 2304 — L. 8000

ettronica

273 CIRCUITI
Questo libro è una raccolta di progetti con esaudienti spiegazioni sul funzionamento circuitale, indispensabile per gli hobbisti di elettronica e per tecnici di laboratorio.
Pag. 224
Cod. 6014 L. 12.500

300 CIRCUITI
Una grandiosa raccolta di circuiti elettronici e di idee per il laboratorio e per l'hobby.
Pag. 262
Cod. 6009 L. 12.500

CORSO DI PROGETTAZIONE DEI CIRCUITI A SEMICONDUTTORE
di P. LAMBRECHTS
Utilissima guida per una moderna tecnica di progettazione dei circuiti a semiconduttore.
Pag. 100
Cod. 2002 L. 8.400

NUOVISSIMO MANUALE DI SOSTITUZIONE FRA TRANSISTORI
Manuale che vi permette di trovare il transistor equivalente tra i costruttori europei, americani e giapponesi. Pag. 80
Cod. 6015 L. 10.000

SELEZIONE DI PROGETTI ELETTRONICI
È un libro che comprende una selezione dei più interessanti progetti trattati dalle riviste ELEKTOR. Pag. 112
Cod. 6008 L. 9000

COSTRUIAMO UN VERO MICROELABORATORE ELETTRONICO E IMPARIAMO A PROGRAMMARE
di G. GHIRINGHELLI e G. FUSAROLI
Questo libro sul microelaboratore è indirizzato a chi vuole apprendere i concetti fondamentali dell'informatica sfatando il mito del "troppo difficile".
Gli argomenti sono trattati in forma completa, giustamente approfondita e facili da capire. Pag. 112
Cod. 3000 L. 4000

TRANSISTOR CROSS-REFERENCE GUIDE
Questo volume raccoglie circa 5000 diversi tipi di transistor e fornisce l'indicazione di un eventuale equivalente. Pag. 200
Cod. 6007 L. 8000

GUIDA ALL'ACQUISTO DEI SEMICONDUTTORI
Ogni semiconduttore è presentato con tutte le sue denominazioni: codice commerciale-internazionale, casa costruttrice, dove e come ordinarlo. Vengono inoltre suggerite le sostituzioni dei prodotti all'esaurimento e date informazioni sui tipi dei contenitori. Pag. 160
Cod. 4000 L. 6.000

LE LUCI PSICHEDELICHE
di G. BRAZIOLI e M. CALVI
Questo libro propone numerosi progetti per l'autocostruzione di apparati psichedelici di ogni tipo. I progetti sono stati provati e collaudati e garantiscono una sicura riuscita anche per gli hobbisti alle prime armi. Pag. 94
Cod. 8002 L. 4.500

ACCESSORI ELETTRONICI PER AUTOVEICOLI
di G. BRAZIOLI e M. CALVI
In questo libro sono trattati progetti di accessori elettronici per autoveicoli che potrete facilmente costruirvi.
I circuiti sono stati collaudati e garantiscono un sicuro funzionamento.
Pag. 136
Cod. 8003 L. 6.000

SISTEMI HI-FI MODULATORI da 30 a 1000 W
di G. BRAZIOLI
Questo libro si rivolge a coloro che desiderano costuirsi sistemi audio Hi-Fi dalle eccellenti prestazioni, utilizzando i famosissimi moduli ibridi della ILP.
Pag. 126
Cod. 6016 L. 6.000

IL MODERNO LABORATORIO ELETTRONICO
di G. BRAZIOLI e M. CALVI
Autocostruzione degli strumenti di misura fondamentali per il vostro laboratorio. I progetti presentati sono stati collaudati e garantiscono un sicuro funzionamento.
Pag. 108
Cod. 8004 L. 6.000

LE RADIO COMUNICAZIONI
di P. SOATI
Validissimo libro che tratta della propagazione e ricezione delle onde elettromagnetiche, delle interferenze, dei radiodisturbi e delle comunicazioni extra-terrestri. Indispensabile per tecnici, insegnanti, radioamatori e studenti.
Pag. 174
Cod. 7001 L. 7.500

PRATICA TV
di A. GOZZI
Questo libro consiste in una raccolta di 58 casi risolti inerenti a guasti avvenuti a TV B/N e colori. Il libro interessa in modo particolare i tecnici e i riparatori TV.
Pag. 160
Cod. 7002 L. 10.500

99 RIPARAZIONI TV ILLUSTRATE E COMMENTATE
di A. GOZZI
Si tratta di 99 schede di riparazioni effettuate su televisori in bianco e nero e a colori. Sono casi reali verificatisi in laboratorio, scelti fra i più interessanti dal punto di vista tecnico e didattico. Pag. 172
Cod. 7003 L. 16.000

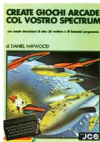
100 RIPARAZIONI TV ILLUSTRATE E COMMENTATE
di A. GOZZI
Questo libro riporta 100 riparazioni effettuate su televisori in bianco e nero e a colori di tutte le marche in commercio.
Si tratta quindi di una classifica completa, che potrà interessare chi svolge per hobby o per lavoro il SERVIZIO di ASSISTENZA TV.
Pag. 210
Cod. 7000 L. 10.000

THE WORLD TTL, IC DATA CROSS-REFERENCE GUIDE
Questo libro fornisce le equivalenze, le caratteristiche elettriche e meccaniche di moltissimi integrati TTL, dei più importanti costruttori mondiali di semiconduttori.
Pag. 400
Cod. 6010 L. 20.000

Libri di infor
sconto 2
a tutti gli ab

SINCLAIR ZX SPECTRUM: Assembler e linguaggio macchina per principianti
di WILLIAM TANG
Anche se non avete alcuna esperienza nell'uso di linguaggi di tipo Assembler, questo libro vi metterà in grado di apprezzare al meglio le potenzialità del linguaggio macchina del vostro ZX SPECTRUM.
Pag. 260.
Libro più cassetta
Cod. 9000 L. 25.000

IL LIBRO DEL MICRODRIVE SPECTRUM
di JAN LOGAN
L'autore, un'autorità nel campo dei computer Sinclair, offre una spiegazione accurata di questo sistema di memorizzazione ad alta velocità, come funziona il suo potenziale per il BASIC e Linguaggio Macchina, le possibili applicazioni nel campo educazionale e nel lavoro. Il libro comprende anche due programmi dimostrativi. Pag. 146.
Cod. 9001 L. 16.000

PROGRAMMARE IMMEDIATAMENTE LO SPECTRUM
di TIM HARTNELL
Questo libro con cassetta rappresenta l'unico modo per imparare a programmare lo ZX SPECTRUM in soli 60 minuti. Il metodo di apprendimento si basa sull'ascolto della cassetta. Il libro inoltre riporta i listati di 30 programmi di Giochi, Unità Grafica, alcuni dei quali sono memorizzati sulla cassetta. Pag. 130
Libro più cassetta
Cod. 9002 L. 25.000

CREATE GIOCHI ARCADE COL VOSTRO SPECTRUM
di DANIEL HAYWOOD
Gli argomenti esaminati in dettaglio sono l'animazione degli oggetti, lo scrolling dello schermo e l'impiego dei comandi PEEK e POKE per il loro uso più corretto. Il tutto è accompagnato da 18 programmi la maggior parte dei quali sono stati registrati sulla cassetta allegata al volume. Pag. 118
Libro più cassetta
Cod. 9003 L. 25.000

APPROFONDIRE LA CONOSCENZA DELLO SPECTRUM
di DILWYN JONES
Dopo avere familiarizzato con la programmazione dello SPECTRUM, avrete bisogno di questa impareggiabile guida per valorizzare le tecniche ed i concetti di programmazione.
Tra i programmi troverete: INTRUDERS e LABIRINTO 3D, quest'ultimo memorizzato su CASSETTA insieme alle migliori routines.
Libro più cassetta
Cod. 9004 L. 30.000

GRAFICA E SUONO PER IL LAVORO E IL GIOCO CON LO SPECTRUM
di ROSSELLA e MASSIMO BOARON
Sulla base della trattazione semplice ed esauriente e dei moltissimi esempi pratici, la maggior parte dei quali sono riprodotti sulla cassetta software allegata al libro, anche chi si avvicina per la prima volta a questo campo può imparare facilmente le regole e i trucchi per creare complessi disegni.
Libro più cassetta
Cod. 9011 L. 25.000

49 GIOCHI ESPLOSIVI PER LO SPECTRUM
di TIM HARTNELL
Questo libro contiene una raccolta di 49 programmi relativi a giochi di alta qualità.
Oltre che per una grande varietà di argomenti, i games proposti si distinguono per l'eccellente grafica.
Al libro è allegata una cassetta software con 25 giochi tra i più appassionanti.
Libro più cassetta
Cod. 9009 L. 30.000

PROGRAMMIAMO INSIEME LO SPECTRUM
di TIM HARTNELL e DILWYN JONES
Oltre 100 programmi e routines - di sicuro funzionamento.
La maggior parte dei programmi sono memorizzati sulla cassetta allegata al libro. Il suo pregio particolare sta nell'idea di aver collegato i listati con un testo di spiegazioni che lo rendono un poderoso manuale di consultazione.
Libro più cassetta
Cod. 9006 L. 30.000

POTENZIATE IL VOSTRO SPECTRUM
di DAVID WEBB
Oltre 50 routines in linguaggio macchina già pronte per l'uso!
Senza nessuno sforzo supplementare potete superare le limitazioni del BASIC e dare al vostro Spectrum maggiori potenzialità.
Al libro viene allegata una cassetta contenente i programmi BASIC necessari per il caricamento delle routines in linguaggio macchina.
Libro più cassetta
Cod. 9008 L. 30.000

matica
0%
bonati

Disponibili in Novembre

SPRITES & SUONO PER C-64
Questo libro è una raccolta utilissima di sub-routines, in basic ed in assembly che comprende: molti videogames, un interessante assemblatore che vi permetterà di avvicinarvi in modo semplice al linguaggio macchina, una serie di accorgimenti per facilitarvi l'uso degli sprites, ed infine un pratico insegnamento di come gestire il suono.
Libro più cassetta.
Cod. 9153 L. 30.000

GRAFICA AVANZATA DELLO SPECTRUM
di ANGEL JONES
Questo libro è una raccolta di programmi di grafica per coloro che vogliono disegnare figure complicate con il proprio Spectrum e comprendere gli argomenti in modo approfondito e matematico.
Libro più cassetta.
Cod. 9010 L. 35.000

METTETE AL LAVORO IL VOSTRO VIC 20!
di TOM LAU
Questo libro contiene i listati di 15 programmi di uso generale sia per le applicazioni domestiche che gestionali.
Nella cassetta allegata al libro, abbiamo inserito a titolo esemplificativo alcuni di questi programmi lasciando gli altri a voi, convinti dell'utilità didattica.
Libro più cassetta.
Cod. 9100 L. 25.000

FORTH PER SPECTRUM
di DON THOMASSON
Questo libro è un aiuto essenziale per chiunque desideri scoprire il vero potenziale del FORTH sul proprio SPECTRUM ed è l'ideale sia per il principiante che per il programmatore avanzato in quanto propone esempi e spiegazioni molto esaurienti.
Cod. 9005 L. 15.000

COME PROGRAMMARE IL TUO COMMODORE 64
di TIM HARTNELL e ROBERT YOUNG
Tim Hartnell, uno dei più prolifici ed esperti autori di computer, ha raccolto, in questo volume, oltre 50 esempi applicativi di routines e programmi di giochi, matematica, utilità e musica i più interessanti dei quali sono riportati su cassetta.
Libro più cassetta.
Cod. 9151 L. 25.000

IMPARIAMO IL PASCAL SUL NOSTRO COMPUTER
di JEREMY RUSTON
Nel libro sono riportati i listati di due programmi per tradurre le istruzioni PASCAL in BASIC.
Il primo compilatore è scritto in Basic MICROSOFT, quindi è adatto ai personal computer IBM pc, IBM compatibili, OLIVETTI M 10 - M 20 - M 21 - M 24, HP 150. Il secondo è scritto in Basic SINCLAIR per lo ZX Spectrum ed è fornito su cassetta software allegata al libro.
Libro più cassetta.
Cod. 9800 L. 25.000

BASIC & FORTRAN PER SPECTRUM
di WAINWRIGHT e GRANT
Questo libro può essere utilizzato per imparare sia il FORTRAN che il BASIC, od anche per apprendere entrambi i linguaggi contemporaneamente sul vostro Spectrum.
Nella cassetta allegata al libro è stato inserito un interprete FORTRAN per lo Spectrum che vi aiuterà subito a comprendere i fondamenti della programmazione in FORTRAN.
Libro più cassetta.
Cod. 9007 L. 25.000

COMMODORE 64: I SEGRETI DEL LINGUAGGIO MACCHINA
di MARK GREENSHIELDS
Con questo libro, dominerete facilmente e velocemente il linguaggio macchina del vostro Commodore 64.
Nella cassetta software allegata al libro troverete una splendida sorpresa: l'assemblatore, disassemblatore SUPERMON scritto da JIM BUTTERFIELD, programmatore ben noto agli addetti ai lavori.
Cod. 9152 L. 30.000

ALLA SCOPERTA DEL QL IL COMPUTER SINCLAIR
di ANREW NELSON
Progettato per una migliore e più lineare realizzazione dei programmi, il Super BASIC SINCLAIR il linguaggio di cui è corredato il QL, è quanto di più avanzato si possa immaginare nel campo della programmazione.
In questo libro troverete: la creazione di procedure, la programmazione strutturata, la grafica ad altissima risoluzione del SUPER BASIC.
Cod. 9050 L. 20.000

COME PROGRAMMARE IL TUO IBM PC

di TIM HARTNELL

COME PROGRAMMARE IL TUO IBM PC
di TIM HARTNELL
Questo libro è dedicato a quelle persone, che possiedono un IBM PC, e vogliono realizzare programmi di grafica, musica, matematica.
Cod. 9200 L. 20.000

IL MIO COMMODORE 64
di ROGER VALENTINE
Lo scopo principale di questo libro è di mostrare come lavorano i programmi insegnandovi molti segreti sulla programmazione al COMMODORE 64.
Nella cassetta in dotazione troverete oltre a molti programmi il "CAR BOX" un completo ed esauriente DATA BASE.
Libro più cassetta.
Cod. 9150 L. 25.000

Software JCE... sconto 20% agli abbonati

ECONOMIA FAMILIARE
Collezione di cinque utilissimi programmi per la gestione di casa.
1 - Agenda indirizzi
2 - Diario di casa
3 - Bilancio di casa
4 - Conto in banca
5 - Calcolo mutui
J/0112-02 **L. 40.000**

GRAFICA PER TUTTI
Un programma italiano, pensato soprattutto per la didattica, facile da usare e adatto anche per i più piccoli, ma che può sfruttare istruzioni potenti che permettono, ad esempio, di colorare una figura solo definendo un punto all'interno della stessa.
Supporto: cassetta
Configurazione richiesta: 48K RAM
J/0100-01 **L. 25.000**

MANUALE DI GEOMETRIA PIANA
Il programma consente la consultazione e l'applicazione pratica di numerose regole di geometria piana, tra cui: calcolo di aree, perimetri, settori, ecc. Valido aiuto agli studenti e professionisti per fare rapidamente i calcoli.
Supporto: cassetta
Configurazione richiesta: 48K RAM
J/0100-02 **L. 25.000**

MANUALE DI GEOMETRIA SOLIDA
Il programma consente la consultazione e l'applicazione pratica di numerose regole di geometria solida, tra cui: calcolo di volumi, superfici, sezioni, ecc.
Aiuto incontestabile per studenti, professionisti e chiunque abbia da affrontare questi problemi e i relativi calcoli.
Supporto: cassetta
Configurazione richiesta: 48K RAM
J/0100-03 **L. 25.000**

TRIGONOMETRIA
Il programma offre il vantaggio non solo di risolvere i triangoli ma anche di visualizzarli ridotti in scala. La TRILOGIA viene fornita con un utile volumetto, che riproduce tutte le principali videate, al fine di migliorare la consultazione del programma.
Supporto: cassetta
Configurazione richiesta: 48K RAM
J/0100-04 **L. 25.000**

MOSAICO
Il programma mosaico è un gioco che vi permette di scoprire pezzo per pezzo, un disegno precedentemente realizzato con lo Spectrum. I disegni possono essere già presenti sulla cassetta, oppure realizzati dall'utente, con un apposito programma contenuto nella cassetta stessa.
Supporto: cassetta
Configurazione richiesta: 48K RAM
J/0101-01 **L. 20.000**

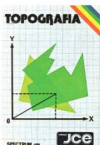
BATTAGLIA NAVALE
Evitiamo lo spreco di carta e le laboriose sistemazioni delle navi. Adesso è possibile giocare alla Battaglia Navale con lo Spectrum. Il calcolatore segnala i tiri effettuati e i centri ottenuti.
Supporto: cassetta
Configurazione richiesta: 48K RAM
J/0101-02 L. 20.000

PUZZLE MUSICALE
Programma che, oltre ad essere un gioco, possiede ottime caratteristiche didattiche offrendo la possibilità di imparare a riprodurre i brani proposti dal computer.
Supporto: cassetta
Configurazione richiesta: 48K RAM
J/0101-03 L. 20.000

SUPER EG
Sei atterato su Marte e hai acoperto un labirinto in cui gli antichi abitanti hanno lasciato un favoloso tesoro custodito da molti alieni. Con l'aiuto di una mappa elettronica devi percorrere le varie stanze difendendoti dai mostri e devi raccogliere le sette chiavi che aprono il cofano del tesoro.
Il primo gioco interamente ideato e programmato in Italia con qualità grafica è controllo di movimento paragonabile ai migliori giochi arcade.
J/0101-04 L. 20.000

SPECTRUM WRITER MICRODRIVE COMPATIBILE
Programma professionale di elaborazione e stampa delle parole e dei testi - Word Processor - creato specificatamente per il computer Spectrum 48 K. SPECTRUM WRITER consente di scrivere e comporre qualsiasi tipo di testo come lettere, articoli, saggi, documenti ecc.
Supporto: cassetta
Configurazione richiesta: 48 K RAM, microdrive opzionale
J/0102-01 L. 40.000

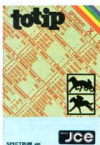
MASTER FILE - MICRODRIVE COMPATIBILE
Senza dubbio il più potente data base e sistema di archiviazione di files oggi disponibile. Interamente scritto in codice macchina per il compattamento e la velocità, offre 32 K di memoria - max - per i dati di ogni file - 26 campi per record - 128 caratteri per campo.
Supporto: cassetta
Configurazione richiesta: 48 K RAM, microdrive opzionale
J/0102-02 L. 40.000

ING. 1/CALCOLO AD ELEMENTI FINITI
Adoperando il metodo ad elementi finiti triangolari, permette di analizzare in maniera precisa e veloce pannelli piani di qualsiasi forma e di qualsiasi caratteristiche elastiche. La struttura può essere discretizzata con più di ottanta elementi permettendo così la risoluzione di problemi anche iperstatici con una geometria complessa.
Supporto: cassetta
Configurazione richiesta: 48 K RAM
J/0104-01 L. 30.000

TOPOGRAFIA
Permette il calcolo dell'area di una figura piana in molteplici modi, a seconda dei dati disponibili. Strutturato a sottoprogrammi, indipendenti fra loro, il programma consente il calcolo di aree con il metodo del camminamento, fornendo le coordinate cartesiane o polari dei vertici, o in svariati altri modi.
Supporto: cassetta
Configurazione richiesta: 48K RAM
J/0104-02 L. 30.000

CALCOLO TRAVI IPE
Il programma consente il calcolo di travi IPE, caricate uniformemente e semplicemente appoggiate agli estremi. Si può effettuare il calcolo di una sola trave, o di più travi affiancate.
Supporto: cassetta
Configurazione richiesta: 48K RAM
J/0104-03 L. 25.000

ENERGIA SOLARE
Finalmente un programma che consente il calcolo di un impianto solare in brevissimo tempo, che non si limita ad una semplice analisi, ma anche ad una valutazione economica. Si è tanto parlato di energie alternative, ma pochi ne hanno parlato in modo completo anche dal punto di vista economico.
Supporto: cassetta
Configurazione richiesta: 48K RAM
J/0104-04 L. 30.000

ALGEBRA MATRICIALE
Raccoglie otto programmi per risolvere le operazioni dell'algebra matriciale:
1 - Matrice inversa
2 - Determinante
3 - Prodotto
4 - Somma
5 - Sistemi di equazioni - Metodo di GAUSS
6 - Sistemi di equazioni - Metodo iteratico di GAUSS/SEIDEL
7 - Autovalori complessi
8 - Decomposizione ortogonale
Supporto: cassetta
Configurazione richiesta: 48K RAM
J/0104-05 L. 30.000

STUDIO DI FUNZIONI
E un programma per disegnare in alta risoluzione fino a 8 grafici di funzioni diverse.
Si possono trovare MASSIMI, MINIMI, INTERSEZIONI, ZERI, ecc. con precisione a piacere.
E possibile determinare anche il campo di esistenza e i limiti della funzione e si può ingrandire a tutto schermo qualsiasi piccolo particolare del grafico.
Supporto: cassetta
Configurazione richiesta: 48K RAM
J/0104-06 L. 30.000

TOTIP
Un programma per giocare la schedina Totip, una colonna per volta oppure dei sistemi con triple e doppie.
All'inizio del programma, l'utente propone le probabilità di uscita in ogni segno, per ogni corsa, secondo il suo giudizio. Il programma emette la schedina in base a quelle probabilità e ad un algoritmo che stabilisce le cosidette "sorprese".
Supporto: cassetta
Configurazione richiesta: 48K RAM
J/0105-01 L. 20.000

ASTROLOGIA
Oroscopo accuratissimo e personalissimo di almeno 2000 parole: completo di tutti gli aspetti interplanetari e le configurazioni relative allo zodiaco, le loro longitudini esatte a meno di 6 minuti d'arco e la loro interpretazione.
Sistemi usati: zodiaco tropicale e sistema di Placidus per la divisione delle Case.
Supporto: cassetta
Configurazione richiesta: 48K RAM
J/0105-02 L. 25.000

GARDEN WARS
Siete vittime di un incantesimo.
Per liberarvene dovete sfuggire a mostri orrendi e attraversare otto giardini con innumerevoli insidie. Solo la vostra abilità vi potrà salvare. Specifico per COMMODORE 64.
J/0111-01 L. 20.000

CHESS WARS
Giocate a scacchi con il vostro Commodore VIC 20 inesparso. Con questo programma potrete cimentarvi con il computer scegliendo fino a nove livelli di difficoltà. Sono previste tutte le mosse speciali stabilite dal regolamento.
J/0121-01 L. 20.000

COME ABBONARSI

Per abbonarsi potete utilizzare il modulo di c/c postale inserito in questo stampato. È possibile effettuare versamenti anche sul c/c postale n° 315275 intestato a JCE - via dei Lavoratori, 124 20092 Cinisello Balsamo oppure inviare un vaglia o assegno bancario circolare allo stesso indirizzo.

COME UTILIZZARE I BUONI SCONTO

- Compilare l'allegato bollettino di abbonamento e presentarlo a qualunque ufficio postale, che rilascerà le due parti a sinistra.
- Separare le due parti, tagliando lungo la linea che le divide. La parte denominata "Attestazione" andrà allegata al moduloo d'ordine
- Compilare il modulo d'ordine, scegliendo i prodotti desiderati da Electronic Market. Seguire le istruzioni.
- Ritagliare il buono sconto corrispondente al tipo di abbonamento.
- Inserire nella busta qui allegata, indirizzata all'Exelco,

a) il buono sconto

b) l'attestazione del conto corrente postale

c) il modulo d'ordine

e spedire tutto senza affrancatura.

COME ORDINARE I PRODOTTI DI ELECTRONIC MARKET

Utilizzare i moduli d'ordine stampati sul catalogo o fotocopia.
Compilare con esattezza il modulo d'ordine con i DATI PERSONALI.
Compilare con chiarezza le 5 colonne del modulo d'ordine come segue:

1) **DESCRIZIONE:** Scrivere in questa colonna il nome del prodotto o il modello prescelto.
2) **CODICE ARTICOLO:** Riportare esattamente il codice che identifica ciascun articolo.
Questo codice è formato da: due numeri o lettere, una barra, quattro numeri, un trattino, due numeri.
3) **QUANTITA:** In questa terza colonna indicare quanti pezzi volete dell'articolo da voi scelto. Se l'articolo è costituito da una coppia, indicate "1" nella colonna.
4) **PREZZO UNITARIO:** È il prezzo IVA inclusa, riportato nella descrizione del catalogo a fianco dell'articolo.
Va riportato in questa colonna.
5) **PREZZO TOTALE:** Scrivere il risultato della moltiplicazione tra la colonna 3 "quantità" e la colonna 4 "prezzo unitario".
6) **CONTRIBUTO SPESE DI SPEDIZIONE:** Comprende le spese di imballo e le spese di spedizione postale. È sempre dell'importo di L. 5.000 indipendentemente dal numero e dal valore degli articoli ordinati.
7) Desiderando il pacco **"Urgente"** aggiungere L. 3.000
8) **Sommare** gli importi incolonnati (5+6+7)
9) **Dedurre** l'importo del buono sconto
10) **Scrivere** l'importo netto
11) **PAGAMENTO:** Può essere effettuato, a scelta del cliente:
   - **Anticipato, mediante assegno circolare o vaglia postale per l'importo totale dell'ordinazione.**
   - **Contro assegno.**

COME ORDINARE LIBRI E SOFTWARE JCE

Come premio supplementare, la JCE offre agli abbonati 1985 lo sconto del 20% sui libri e sul software. Per ottenere questa agevolazione bisogna effettuare l'ordine utilizzando il modulo seguente compilato in ogni sua parte o fotocopia.

Spedirlo in busta chiusa a:
JCE via dei Lavoratori, 124 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)

La campagna abbonamenti alle riviste JCE è valida dal 1/10/'84 al 15/2/'85. Essa annulla e sostituisce tutte le precedenti norme ed agevolazioni.

Esempio:

MODULO D'ORDINE ELECTRONIC MARKET

DESCRIZIONE DEGLI ARTICOLI	CODICE ARTICOLI	QUANT.	PREZZO UNITARIO	PREZZO TOTALE
PENNA OTTICA	SH/3010-02	2	45'000	90'000
TASTIERA A MICROTASTI	SH/3010-05	1	41'000	41'000
	/ -			
	/ -			
	/ -			
	/ -			
	/ -			
	/ -			
	/ -			

L'IMPORTO MINIMO DELL'ORDINE DEVE ESSERE DI L. 30.000

CONTRIBUTO SPESE DI SPEDIZIONE + 5.000
AGGIUNGERE L. 3.000 PER PACCO URGENTE + /
IMPORTO TOTALE = 136'000
ESSENDOMI ABBONATO A N° 4 RIVISTE, HO DIRITTO A UNO SCONTO PARI A LIRE − 40'000
IMPORTO NETTO, DA PAGARE NEL MODO PRESCELTO = 96'000

DATI RIGUARDANTI L'ABBONAMENTO
Mi sono abbonato alle seguenti riviste:
☒ Selezione di elettronica e microcomputer
☐ Sperimentare con l'elettronica e il computer
☒ Cinescopio
☒ Millecanali
☒ EG Computer

FORMA DI PAGAMENTO E SPEDIZIONE PRESCELTA

☐ PAGAMENTO CONTRO ASSEGNO
Pagherò in contanti alla consegna del pacco l'importo del materiale ordinato comprensivo di L. 5.000 quale contributo fisso alle spese di spedizione.

☒ PAGAMENTO ANTICIPATO
Pago subito anticipatamente l'importo del materiale ordinato comprensivo di L. 5.000 per il CONTRIBUTO FISSO alle spese di spedizione e allego al presente modulo d'ordine:
☒ UN ASSEGNO BANCARIO CIRCOLARE INTESTATO A EXELCO
☐ LA RICEVUTA ORIGINALE DEL VERSAMENTO DA ME EFFETTUATO CON VAGLIA POSTALE INTESTATO A EXELCO - Via G. Verdi, 23/25 - 20095 CUSANO MILANINO (MI)

☐ SPEDIZIONE URGENTE
Per spedizione pacco postale urgente aggiungere L. 3.000 di contributo fisso.

AVVERTENZA
Si prega di compilare questo modulo in ogni sua parte scrivendo in modo chiaro e leggibile.
Per la spedizione utilizzare la busta prestampata o indirizzare a:
EXELCO

Nome MASSIMO
Cognome CALVI
Via RISORGIMENTO 52
Città MILANO
Data 27 10 1984 CAP 20127
Desidero ricevere la fattura SI ☒ Barrare la voce che interessa
Codice Fiscale/P. IVA

Esempio:

MODULO D'ORDINE PER SOFTWARE E LIBRI JCE

DESCRIZIONE DEGLI ARTICOLI	CODICE ARTICOLI	QUANT.	PREZZO UNITARIO	PREZZO TOTALE
STUDIO DI FUNZIONI	J/0104-06	1	30'000	30'000
OFFERTISSIMA NATALE	/ — -	1	27'900	27'900
GRAFICA AVANZATA	/9010-	1	35'000	35'000
	/ -			
	/ -			
	/ -			
	/ -			
	/ -			

TOTALE = 92'900
SCONTO 20% IN QUANTO VOSTRO ABBONATO − 18'580
IMPORTO SCONTATO = 74'320
AGGIUNGERE L. 2500 PER SPEDIZIONE CONTRO ASSEGNO + /
IMPORTO NETTO, DA PAGARE NEL MODO PRESCELTO = 74'320

DATI RIGUARDANTI L'ABBONAMENTO
Mi sono abbonato alle seguenti riviste:
☐ Selezione di elettronica e microcomputer
☐ Sperimentare con l'elettronica e il computer
☐ Cinescopio
☐ Millecanali
☐ EG Computer

FORMA DI PAGAMENTO PRESCELTA

■ PAGAMENTO CONTRO ASSEGNO

☒ PAGAMENTO ANTICIPATO
☐ UN ASSEGNO BANCARIO CIRCOLARE INTESTATO A JCE
☒ LA RICEVUTA ORIGINALE DEL VERSAMENTO DA ME EFFETTUATO CON VAGLIA POSTALE INTESTATO A JCE - Via dei Lavoratori, 124 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)

AVVERTENZA
Si prega di compilare questo modulo in ogni sua parte scrivendo in modo chiaro e leggibile.
Per la spedizione indirizzare a:
JCE Via dei Lavoratori, 124
20092 Cinisello Balsamo (MI)

Nome ANTONIO
Cognome BIANCHI
Via FELICE GUARDI 50
Città MILANO
Data 27 10 1984 CAP 20100
Desidero ricevere la fattura ☒ NO Barrare la voce che interessa
Codice Fiscale/P. IVA 01509027015 2

Lo sconto 20% sui libri e sul software per gli abbonati è valido dal 1/10/84 al 15/2/85.

MODULO D'ORDINE ELECTRONIC MARKET

DESCRIZIONE DEGLI ARTICOLI	CODICE ARTICOLI	QUANT.	PREZZO UNITARIO	PREZZO TOTALE
	/ -			
	/ -			
	/ -			
	/ -			
	/ -			
	/ -			
	/ -			
	/ -			
	/ -			

L'IMPORTO MINIMO DELL'ORDINE DEVE ESSERE DI L. 30.000

CONTRIBUTO SPESE DI SPEDIZIONE	+ 5.000
AGGIUNGERE L. 3.000 PER PACCO URGENTE	+
IMPORTO TOTALE	=
ESSENDOMI ABBONATO A N° .... RIVISTE, HO DIRITTO A UNO SCONTO PARI A LIRE	−
IMPORTO NETTO, DA PAGARE NEL MODO PRESCELTO	=

DATI RIGUARDANTI L'ABBONAMENTO

Mi sono abbonato alle seguenti riviste:
- ☐ Selezione di elettronica e microcomputer
- ☐ Sperimentare con l'elettronica e il computer
- ☐ Cinescopio
- ☐ Millecanali
- ☐ EG Computer

MODULO D'ORDINE PER SOFTWARE E LIBRI JCE

DESCRIZIONE DEGLI ARTICOLI	CODICE ARTICOLI	QUANT.	PREZZO UNITARIO	PREZZO TOTALE
	/ -			
	/ -			
	/ -			
	/ -			
	/ -			
	/ -			
	/ -			
	/ -			

TOTALE	
SCONTO 20% IN QUANTO VOSTRO ABBONATO	
IMPORTO SCONTATO	
AGGIUNGERE L. 2500 PER SPEDIZIONE CONTRO ASSEGNO	
IMPORTO NETTO, DA PAGARE NEL MODO PRESCELTO	

DATI RIGUARDANTI L'ABBONAMENTO

Mi sono abbonato alle seguenti riviste:
- ☐ Selezione di elettronica e microcomputer
- ☐ Sperimentare con l'elettronica e il computer
- ☐ Cinescopio
- ☐ Millecanali
- ☐ EG Computer

FORMA DI PAGAMENTO E SPEDIZIONE PRESCELTA

☐ **PAGAMENTO CONTRO ASSEGNO**
Pagherò in contanti alla consegna del pacco l'importo del materiale ordinato comprensivo di L. 5.000 quale contributo fisso alle spese di spedizione

☐ **PAGAMENTO ANTICIPATO**
Pago subito anticipatamente l'importo del materiale ordinato comprensivo di L. 5.000 per il CONTRIBUTO FISSO alle spese di spedizione e allego al presente modulo d'ordine:

○ **UN ASSEGNO BANCARIO CIRCOLARE INTESTATO A EXELCO**

○ **LA RICEVUTA ORIGINALE DEL VERSAMENTO DA ME EFFETTUATO CON VAGLIA POSTALE INTESTATO A EXELCO - Via G. Verdi, 23/25 - 20095 CUSANO MILANINO (MI)**

☐ **SPEDIZIONE URGENTE**
Per spedizione pacco postale urgente aggiungere L. 3.000 di contributo fisso.

AVVERTENZA

Si prega di compilare questo modulo in ogni sua parte scrivendo in modo chiaro e leggibile.
Per la spedizione utilizzare la busta prestampata o indirizzare a:

EXELCO Via G. Verdi, 23/25
20095 CUSANO MILANINO (MI)

Nome

Cognome

Via

Città

Data C.A.P.

Desidero ricevere la fattura SI NO Barrare la voce che interessa

Codice Fiscale/P. IVA

FORMA DI PAGAMENTO PRESCELTA

■ **PAGAMENTO CONTRO ASSEGNO**
Pagherò in contanti alla consegna del pacco l'importo del materiale ordinato comprensivo di L. 2.500 quale contributo fisso alle spese di spedizione

■ **PAGAMENTO ANTICIPATO**
Pago subito anticipatamente l'importo del materiale ordinato e allego al presente modulo d'ordine:

● **UN ASSEGNO BANCARIO CIRCOLARE INTESTATO A JCE**

● **LA RICEVUTA ORIGINALE DEL VERSAMENTO DA ME EFFETTUATO CON VAGLIA POSTALE INTESTATO A: JCE - Via dei Lavoratori, 124 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)**

AVVERTENZA

Si prega di compilare questo modulo in ogni sua parte scrivendo in modo chiaro e leggibile.
Per la spedizione indirizzare a:

JCE Via dei Lavoratori, 124
20092 Cinisello Balsamo (MI)

Nome

Cognome

Via

Città

Data C.A.P.

Desidero ricevere la fattura SI NO Barrare la voce che interessa

Codice Fiscale/P. IVA

Lo sconto 20% sui libri e sul software per gli abbonati è valido dal 1/10/'84 al 15/2/'85.

OMETRON
By Simon Munnery
SUPERB 3D GRAPHICS
100% MACHINE CODE,
FUN PACKED ARCADE ACTION
£5.95
OMETRON
48K SPECTRUM
Stuck out on a lonely uninhabited outpost of the empire, your mission is to protect the landing site from the hostile forces. You are in a prime site, right in the middle of the landing grid armed to the teeth with cannons in a revolving turret. Nothing is going to get past you . . . or is it? RED ALERT, RED ALERT. Ships sighted, treat all craft as hostile and fire on sight!
AVAILABLE AT SELECTED BRANCHES OF JOHN MENZIES
Distributors contact:
SOFTWARE PROJECTS
Bear Brand Complex,
Allerton Road,
Woolton, Liverpool,
Merseyside L25 7SF
051-428 7990
DEALER ENQUIRIES TO:
TIGER DISTRIBUTION,
4 VICTORIA ROAD,
WIDNES,
CHESHIRE
051-420 8888

COMPUTER

LODE RUNNER

Broderbund/Apple II/48 disk

Il suo nome è Lode Runner come in Mother Lode. Broderbund con quest'ultimo prodotto ha di nuovo colpito nel segno come in precedenza con Choplifter!

Questo disco illustra perfettamente la differenza fra un gioco che ricade nei soliti canoni ed un altro che cancella del tutto un programma specifico già esistente. Gli arcader riconosceranno in Lode Runner una similitudine con alti giochi ascensionali, quali successi recenti come Donkey Kong e Miner 2049er.

Lode Runner è una gara ascensionale per il giocatore intelligente. Una analisi strategica accurata più che una semplice abilità di joystick, aiuterà l'arcader a superare i 150 e più stuzzicanti livelli di gioco del disco. Nell'eventualità di riuscire a superare tutti i 150, il progettatore ha creato un sistema estremamente semplice, per il quale anche un non programmatore può creare il proprio livello di gioco.

Come in molte cartucce di Broderbund il problema di base che il giocatore deve cercare di risolvere, è il demoniaco Bungeling Empire. Dal tesoro di Bungeling Lode Runner deve recuperare l'oro, che questa gente malvagia ha tolto ai compagni del giocatore amanti della pace.

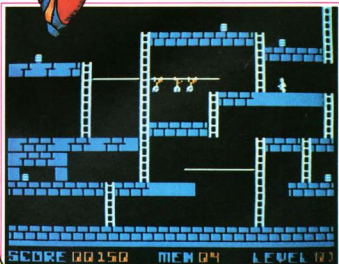
Usando il joystick o il keyboard per controllare l'eroe, il giocatore deve raccogliere tutto l'oro da un dato schermo e nello stesso momento evitare le guardie di Bungeling, il cui tocco è letale. Infatti ci sono soltanto due modi per perdere un uomo in queste uscite: venir toccato da una delle guardie o cadere in una buca.

Carico di pericolo ed esaltazione, Lode Runner ha colpito nel segno!

Il meccanismo di difesa del nostro eroe è quello di creare buche. Spingendo uno dei due bottoni del joystick, si scava una buca a destra o a sinistra dell'eroe ciò torna molto utile quando le guardie di Bungeling lo seguono da vicino o in necessità di fuga veloce. Se una guardia cade nella buca lascia andare l'oro che porta e così l'eroe può prenderlo e passare direttamente sulla guardia caduta.

Facendo due buche vicine si crea una apertura, grande abbastanza da caderci dentro. Il cadere, non importa da quale distanza, non fa mai male né a Lode Runner né alle guardie di Bungeling.

Quando tutto l'oro è via dallo schermo, una scala appare nella parte superiore dello stesso per farti salire al livello successivo. Se si viene colpiti nel procedere verso la scala, si mantengono i punti accumulati per aver intrappolato guardie o sequestrato oro, ma ci si ritroverà con un uomo in meno, altro oro verrà posto sullo schermo e si dovrà ricominciare. Ciò fa sì che la miglior strategia sia quella di finire d'ammucchiare l'oro il più possibile vicino alla parte superiore dello schermo e quindi alla scala.

Indipendentemente dal metodo di gioco, Lode Runner verrà di sicuro messo vicino alle altre cartucce per essere giocato e rigiocato.

LODE RUNNER (BRODERBUND)

JUMP JET

Avant-Garde/Apple III/48K Disk

Quando l'uscita di Jump Jet era questione di settimane, Avant-Garde lo annunciò come un altro Choplifter, se non persino migliore. Lo è per alcuni aspetti, ma per una serie d'altri è anche inferiore.

Per iniziare con gli aspetti positivi Jump Jet ha due missioni mentre Choplifter una. La prima è di proteggere la Royal Fleet, formata da una portaerei e sette cacciatorpediniere, dalle Outside Forces che possiede incrociatori, sottomarini, kamikaze e lanciarazzi.

Come inizia il gioco la Royal Fleet punta sulla destra verso l'isola base nemica. Tra la flotta e l'isola ci sono incrociatori, sottomarini e kamikaze che il Jump Jet deve distruggere.

Nel bel mezzo della battaglia contro questi nemici il combustibile comincia a scarseggiare e l'unica possibilità di rifornimento sta o nell'atterrare in salvo sulla portaerei o di agganciarsi con l'aereo di rifornimento. L'aereo darà sempre 99 unità di combustibile, mentre la portaerei in proporzione al numero di aerei abbattuti durante il gioco. La portaerei è anche il posto deve riarmare il jet.

Il gioco termina se l'arcader perde tutti i jet o l'intera flotta viene distrutta prima che lo siano le navi e gli aerei delle Outside Forces.

Se quest'ultima viene eliminata si passa all'altra missione: distruggere l'isola, casa base del nemico. Qui bisogna annientare i lanciarazzi del nemico, sbarcare sull'isola ed accettare la resa. Se ciò dovesse accadere, il gioco ricomincia ma il giocatore mantiene il punteggio ottenuto e i jet rimasti.

Ciò che non va rispetto a Choplifter! è l'obiettivo del gioco e il modo di ottenere il punteggio. In Jump Jet il punteggio è dato dal distruggere i nemici e salvare la flotta e non si da peso al salvataggio delle persone che potrebbero essere a bordo delle navi che vengono difese, quanto gli ostaggi in Choplifter.

In breve Jump Jet ha i suoi meriti, è un buon gioco, ma se lo si paragona all'entrata classica degli elicotteri di Broderbund Jump Jet sta solo consumando carburante.

FAST EDDIE

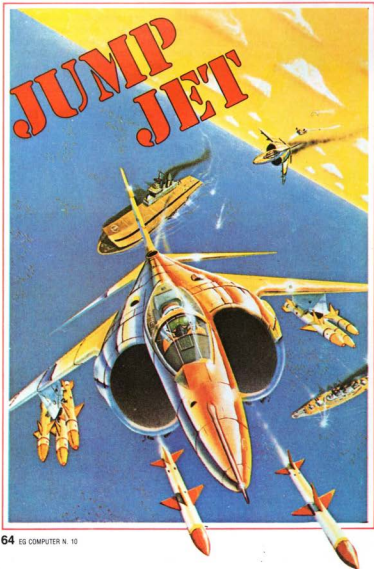
Sirius-Fox/VIC-20/cartridge

Questo gioco ascensionale manda il vostro alter-ego televisivo, Fast Eddie, alla ricerca di premi, muovendosi velocemente su e giù per scale e lungo cinque piani. Gli oggetti di valore galleggiano in alto, alcuni sono fermi, altri si muovono ad alta velocità.

Il compito di Eddie non è facile, con i dieci premi che compaiono in posti diversi due per volta.

A complicargli la vita ci sono le guardie dei premi: i furfanti. C'è ne almeno uno per piano, qualche volta molto di più, Eddie deve saltarli o battere una ritirata precipitosa in un'altra direzione. In più ogni furfante ha una sua personalità; alcuni sono lenti mentre altri corrono freneticamente avanti e indietro.

Ce ne sono di diverse dimensioni, anche se tutti possono essere saltati, tranne High Top che occupa l'ultimo piano.

Per prima cosa High Top deve venir ridotto di dimensione. Ogni volta che Eddie

UN FANTASTICO GIOCO per Spectrum 48k

SUPER EG

Tu EG sei atterrato su Marte e sotto il deserto hai scoperto un misterioso labirinto. Ci entri e scopri una mappa elettronica che ti conduce ad un tesoro nascosto.
I Marziani estinti hanno lasciato alcune orribili creature il cui compito è di impedire che qualcuno rubi il tesoro. Tu ti addentri nel labirinto con una pistola laser. Per aprire il cofano devi raccogliere le sette chiavi che si trovano nel labirinto. Il contatto con uno dei nemici provoca la morte, poichè ogni alieno possiede una carica elettrica letale.
Gli oggetti presenti nel labirinto sono protetti da un sistema di sicurezza che li fa sparire se nel quadro ci sono meno di tre alieni.
Ogni stanza del labirinto ha una o più porte, che si aprono solo quando tutti i difensori sono morti. Per passare da una stanza all'altra devi attraversare la porta corrispondente orientandoti mediante la mappa.
La missione è difficile, ma forse tu sei uno dei pochi in grado di portarla a termine!

Cod. J/0101-04 L. 20.000

Cedola di commissione SOFTWARE da inviare a:
JCE - Via dei Lavoratori, 124 - 20092 Cinisello B. - MI

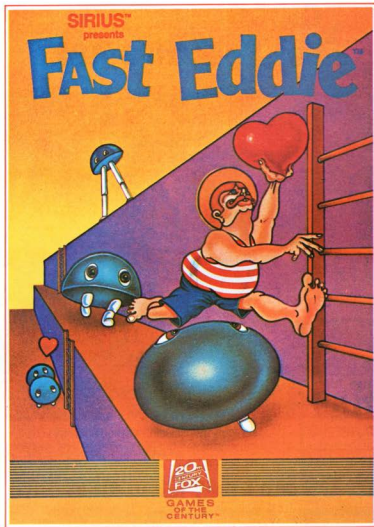
Descrizione	Cod.	Q.tà	Prezzo Unitario	Prezzo Totale
SUPER EG	J/0101-04		L. 20.000	

Desidero ricevere il materiale indicato nella tabella, a mezzo pacco postale, al seguente indirizzo:

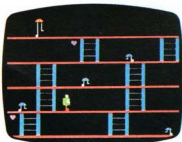
Nome
Cognome
Via
Città
Data C.A.P.

SPAZIO RISERVATO ALLE AZIENDE - SI RICHIEDE L'EMISSIONE DI FATTURA
Partita I.V.A.

PAGAMENTO:
☐ Anticipato, mediante assegno circolare o vaglia postale per l'importo totale dell'ordinazione
☐ Contro assegno, al postino l'importo totale
AGGIUNGERE L. 2.500 per contributo fisso spedizione.
I prezzi sono comprensivi di I.V.A.

Via dei Lavoratori, 124
20092 Cinisello Balsamo - MI

FAST EDDIE (SIRIUS/FOX)

prende al laccio un premio, High Top si accorcia di un po'; quando Eddie riesce ad ottenere il suo nono premio, sopra High Top appare una chiave. Questa è l'ultima sfida del livello, raggiungere la chiave, che manda Eddie al livello successivo più impegnativo.

Il gioco inizia con un tiro di Eddie di riserva e se ne acquisisce uno con ogni chiave, con un limite di tre. Cinque schermi di gioco con diverse posizioni delle scale e dei premi e otto livelli di sfida mantengono il gioco ad un buon livello. Tali livelli possono essere scelti dall'inizio o guadagnati durante il gioco.

FAST EDDIE (SIRIUS/FOX)

Il progettatore Mark Turmell e Kathy Bradley, che ha convertito Fast Eddie per il VIC-20, hanno creato un gioco piacevole. Non è un capolavoro ma fa un buon lavoro con le capacità del computer. La grafica è O.K., l'azione di gioco adeguata.

BLUE MAX

Synapse Software/Atari/48K disk

Il gioco di Bob Polin con il volo colorito, solitario e la gara di tiro mette il giocatore nella carlinga di un cacciabombardiere della I Guerra Mondiale. Si spazia nel cielo come un leggendario "Blue Max" Chatsworth della R.A.F., bombardando bersagli chiave del nemico su e giù il fiume che, avvolgendosi diagonalmente, domina la scena a pieno schermo. A parte i palazzi, i ponti e le barche il pilota vincente deve essere in grado di combattere le sfide accanite degli aerei tedeschi, che hanno la temerarietà di sfidare il vostro controllo dell'aria.

Il più grosso problema con qualsiasi programma di volo simulato è il livello di complessità. Sebbene l'ideatore Polin abbia fatto molto per rendere Blue Max semplice da imparare, il disco è ancora un po' più di ciò che la maggior parte degli arcader casalinghi possano maneggiare. L'ostacolo principale, da celebrare se superato, è di atterrare dopo aver completato il primo giro di bombardamento prolungato; nessuno del gruppo di prova di EG's è mai riuscito a riportare in volo l'aereo. Dal momento che il disco usato era una copia di reclamizzazione, possiamo sperare che Bob Polin abbia ritoccato il gioco, così da rendere il decollo e l'atterraggio operazioni più automatiche di quanto noi abbiamo sperimentato.

Malgrado la differenza sostanziale nel tema Blue Max è più facilmente paragonabile a Zaxxon tra i titoli classici. È di fatto un gioco coinvolgente, che utilizza un avvolgimento diagonale, grafiche minutamente dettagliate e effetti sonori eccitanti, per produrre una battaglia pseudo-tridimensionale aria-mare-terra che mantiene alta l'eccitazione da quando il cacciabombardiere rolla sulla pista d'atterraggio ai toni di "Rule Britannia"!

Il pannello di controllo, messo proprio sotto lo schermo visivo, riassume dettagliatamente e utilmente per il pilota informazioni vitali. La linea superiore registra la

situazione carburante e controlla il numero di bombe rimaste dal rifornimento iniziale di 20. La seconda mostra velocità aerea e altitudine e l'ultima stampa il punteggio corrente.

Il colore di fondo del pannello indica l'altitudine del momento, celeste, se il tuo aereo è alla stessa altitudine del nemico; verde intermittente se la missione è completata; giallo intermittente se l'aereo è così basso da rischiare lo scontro; marrone quando l'aereo è ad una altitudine di 21-25 pronto ad attaccare e rosso se colpito dal fuoco tedesco. In quest'ultima eventualità sulla prima linea dello schermo si accende un codice di lettere che corrisponde al tipo di danno sofferto. L'aereo cade se si viene colpiti dopo che tutte le lettere del codice sono illuminate. Ciascun nemico colpito naturalmente ha effetti opposti sul funzionamento dell'aereo e in modo critico che può andare da una diminuzione di manovrabilità alla inabilità di fare fuoco dalle mitragliatrici in modo sicuro.

Lo schema di controllo attivato dal joystick è un po' insolito. Spingendo avanti l'aereo si alza, mentre tirando indietro si dà inizio alla picchiata. È possibile modificare questa disposizione prima dell'inizio del gioco, ma praticamente si risolve meglio di quanto sembri, visto che l'aereo picchia automaticamente quando si scarica una bomba. I tradizionalisti, come abbiamo già detto, possono cambiare la disposizione per adattarsela.

Persino con le difficoltà dell'atterraggio Blue Max è divertente. Tuttavia se il programmatore/disegnatore avesse creato alcuni compromessi in più col sistema d'atterraggio, questo disco si sarebbe elevato sicuramente ad altezze ineguagliate.

EVOLUTION

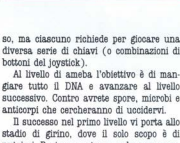
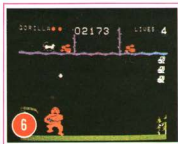
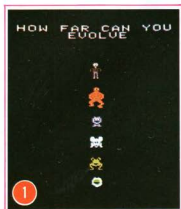
Sydney/Apple II/48K disk

La maggior parte dei giochi da arcade fanno sì che il giocatore prenda le parti di un personaggio con una sola missione. La tua abilità viene data dal punteggio. Alcuni giochi d'avventura permettono al giocatore di assumere personalità diverse ogni qualvolta li si gioca.

Ma cosa pensare di una sfida d'arcade che ti lasci avere sei ruoli differenti in sei prove diverse, il tutto raccolto in un unico schermo del medesimo gioco? Questo è esattamente ciò che Sydney ha creato con Evolution.

Dato il titolo, non ci sorprende che i due programmatori Don Mattick e Jeff Sember abbiano messo assieme un gioco che traccia il modello evolutivo della razza umana, partendo dallo stadio di Ameba, Girino, Topo, Castoro, Gorilla e finalmente Umano.

Ciascuno stadio richiede non soltanto una strategia diversa, con obiettivo diver-

COMPUTER

Evolution di Sydney rappresenta in se stesso una evoluzione. Non soltanto dà ai giocatori una nuova esperienza di gioco, una opportunità di diventare qualcosa di più di un semplice carattere sul video di una serie di giochi da arcade, ma offre anche 99 livelli di difficoltà.

In Evolution il giocatore passa sei stadi: ameba, girino, topo, castoro, gorilla e finalmente umano. Naturalmente ciò avviene soltanto se egli non distrugge prima il mondo.

so, ma ciascuno richiede per giocare una diversa serie di chiavi (o combinazioni di bottoni del joystick).

Al livello di ameba l'obiettivo è di mangiare tutto il DNA e avanzare al livello successivo. Contro avrete spore, microbi e anticorpi che cercheranno di uccidervi.

Il successo nel primo livello vi porta allo stadio di girino, dove il solo scopo è di nutrirsi. Basteranno tre mosche per avanzare nello stadio di topo. Anche lui vuole mangiare tanto formaggio per avanzare e quindi sfuggire i serpenti che potrebbero a loro volta mangiarlo. Il topo utilizza per protezione, per dirla il più educatamente possibile, letame etichettato.

Il castoro, quarto livello, non pensa soltanto al cibo, ma cerca di completare la diga di rami che ha iniziato. Per completarla deve portare da una riva all'altra del fiume gli ultimi cinque bastoni. Qui il maggior ostacolo è rappresentato dagli alligatori.

Il quinto livello, che trasforma il giocatore in un gorilla irsuto, si sposta di nuovo sul cibo. Al momento il gorilla non è affamato ma sa che lo sarà presto e, se lascia libera la strada alle scimmie ladre, non troverà più le arance.

L'unico punto un po' debole in Evolution è la parte finale, dove l'umano è posto in uno scenario nel quale non può vincere. L'umano combatte mutanti genetici, se vince vedrà la fine della razza umana dal quale ne uscirà una altra volta sotto forma di ameba; se perde il gioco finisce.

Sydney ha promesso 99 livelli di difficoltà, ma ciò dovrà esser verificato da qualcuno più paziente di chi scrive. Sebbene non sia uno dei più grandi giochi del mondo, Evolution è certamente una sfida varia, che terrà le mode nel tempo.

SUPER AMOK

UMI/VIC-20/cartridge

Pietà per la povera guardia robot! Sembra che ogni qualvolta cerchi di mantenere un lavoro, ecco che arriva qualche eroe presunto, che entra come un razzo e cerca di mandare l'intera squadra robot in qualche stupida missione! Come si possono te-

nere assieme i frammenti? In Super Amok è la stessa cosa. Questa volta ci troviamo nella Stazione Spaziale Alpha, dove gli insopportabili soliti robot, che hanno invaso la stazione, si nascondono nei numerosi vicoli.

Naturalmente c'è ancora un ultimo essere umano determinato a distruggere i robot e riprendere il controllo della preziosa stazione spaziale Alpha (con a disposizione due turni di gioco).

Ovviamente è questo essere umano l'alter-ego del giocatore.

L'idea è di evitare o idealmente distruggere i robot in ciascun vicolo e cercare una via di uscita per, l'avete indovinato, un altro vicolo infestato.

Il livello d'azione è mantenuto alto dalla presenza di nemici, ospiti speciali: i Blu Blamblasters che viaggiano in vere orde, scoppiando nei muri senza preavviso. L'occasionale campo di forze può fermare il fuoco dei robot ma non scoraggia questi altri, né li disturba la sega sonora ad alta potenza. Queste minacce improvvise si materializzano in aria e sono tanto intelligenti da schivare il vostro fuoco e chiudervi le uscite. Il prenderli di mira è tanto difficile da farli essere il nemico la cui cattura dà il maggior punteggio.

SUPER AMOK (UMI)

In sostanza Roger Merritt con questa variazione di un tema diventato sempre più familiare, ha fatto un buon lavoro. L'azione di gioco va bene con un più per l'arresto momentaneo che il giocatore fa quando entra in un nuovo passaggio, eliminando così la vecchia sindrome "va-attraverso-una-porta-e-dentro-una-pallotto-la-". Le grafiche sono adeguate con l'eroe particolarmente affascinante in movimento.

Si può giocare da soli o in coppia passandosi il joystik, e si ha la possibilità di ricominciare se si inizia male. L'opzione di una pausa è la benvenuta. Insomma un gioco solido anche se non proprio originale al massimo.

IL GIOCO

GHOST MANOR & SPIKE'S PEAK

Titolo originale GHOST MANOR & SPIKE'S PEAK	
Casa produttrice HES	
Supporto Disco	**Configurazione** CBM64
Casa distributrice EDIZIONI J.C.E. **Prezzo L. 60.000**	

GHOST MANOR

È una notte scura quella che vi coglie nelle vicinanze delle tetre rovine del Ghost Manor.
Siete venuti per liberare la vostra migliore amica, tenuta prigioniera, nella parte più inaccessibile del maniero dal perfido Conte Dracula.
Il vostro cuore si stringe con terrore al pensiero della potenza del nemico e dei suoi alleati, solo il desiderio di liberare la vostra compagna vi sorregge.
Avete sentito le storie e conoscete la verità sulle creature che popolano il castello ed i suoi dintorni, sulle tetre stanze dove scheletri montano la guardia, sulle pareti che si muovono e che vi potrebbero stritolare.
Sapete che vi sono mani scheletriche dissepolte, streghe maligne e orribili mummie che vi inseguiranno ovunque senza darvi tregua per spedirvi nell'eternità.
Ma nonostante tutto ciò vi fate coraggio ed affrontate i rischi di questa avventura che potrebbe costarvi la vita.
Come sicuramente avete intuito l'obiettivo del gioco è liberare la vostra ragazza passando attraverso le varie stanze del Ghost Manor, e nel frattempo raccogliere più punti possibile.
La missione deve essere completata prima che sorga il sole, il tempo viene scandito dalla sabbia che scorre in una clessidra.
Sulla parte superiore dello schermo troviamo: il contatore del punteggio, la clessidra che segna il tempo rimanente, contenente dieci granelli di sabbia, uno ogni 30 secondi (si hanno quindi a disposizione solo 5 minuti); il numero delle lance vinte nella prima scena; il numero delle lance che restano nella seconda scena; il numero di croci trovate e da usare nella battaglia finale contro Dracula con un massimo di 4 croci; il simbolo di una chiave che vi ricorda che siete in possesso della chiave che apre la porta del castello.
Prima di iniziare a giocare selezionate il livello di difficoltà del gioco premendo F1.
Ci sono due livelli EASY e HARD, quando appare la candela il livello è EASY quando scompare è HARD, il più complicato dei due.
Nel livello più facile occorrono 25 lance per passare dal cimitero al castello, mentre ne occorrono 15 nel livello più difficile.
All'interno del maniero a livello EASY sarà una luce splendente a guidarvi, mentre nel livello HARD il vostro cammino sarà illuminato saltuariamente da sprazzi di luce.

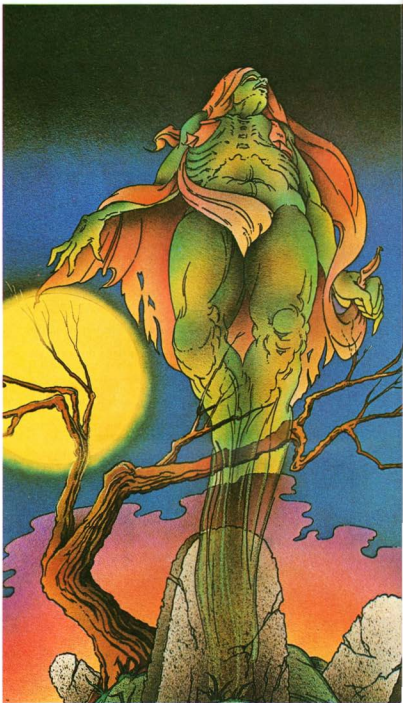
DEL MESE

Nel confronto con Dracula varia invece la velocità di movimento del Conte.
Nella prima fase vi trovate in un cimitero e dovete conquistare le lance muovendovi attorno alle lapidi e toccando il fantasma amico, facendo attenzione a non essere stritolati dalle mani scheletriche che ogni tanto sbucano dalle tombe.
Per toccare il fantasma si usa il joystick premendo il fire ogniqualvolta lo spettro è a portata di "piede".
Un "beep" vi segnala la conquista di una lancia e la relativa vincita di 10 punti.
Quando sarete riusciti ad avere il giusto numero di lance (o 15 o 25 a seconda della difficoltà selezionata) potrete accedere alla schermata successiva.
Per fare punti dovete ora uccidere gli spettri volanti e la mummia con le lance.
Usate il joystick per fronteggiare ognuno dei sette spettri e premete il fire per ucciderli.
Ricordatevi che avete un numero limitato di lance.
Il punteggio dipende dalla posizione degli spettri colpiti.
Poi vi restano da affrontare i gargouille e la mummia.
L'eliminazione di quest'ultima da diritto a 1000 punti di bonus.
Si passa quindi alla terza videata.
Ora vi trovate nell'ala sud del primo piano del castello.
Usate il joystick per muovere verso i vari cofani, schiacciate fire e scoperchiateli colpendoli al punto giusto. Si conquistano 500 punti per ogni cofano aperto.
Se il cofano contiene una croce questa compare nella parte superiore destra dello schermo.
Esse vi serviranno più tardi per affrontare il Conte Dracula.

Muovete ora verso la porta situata nella parte superiore dello schermo ed entrate nella stanza successiva.
Vi trovate ora nell'ala nord.
Anche qui dovete aprire quanti più cofani potete, alla ricerca della chiave.
Andate ora sulle scale che portano all'ala nord del secondo piano.
Il raggiungimento di questo livello da diritto a 4000 punti di bonus.
Anche in questa fase dovete aprire quanti più cofani potete, sempre alla ricerca delle croci, proseguite poi verso la porta in basso sullo schermo, accederete all'ala sud del piano.
La ricerca delle croci si deve svolgere rapidamente, per evitare che una perfida strega voli verso di voi per rubarvele e portarle al primo piano.
Una volta trovate le croci si passa all'ala sud dove dovrete continuare ad aprire cofani alla ricerca delle quattro croci.
Attenzione allo scheletro mortale che sta in agguato.
Siete ora di fronte alle scale che conducono agli alloggi di Dracula. Salite e vi trovate finalmente al cospetto del Conte.
Ora se avete tutte le croci potrete sperare di liberare la vostra ragazza e di acquisire un bonus di 50.000 o 80.000 punti, a seconda del livello di difficoltà prescelto alla partenza.
Come avete visto si tratta di un gioco che vi permette di vivere emozionanti avventure mozzafiato e di avere come avversari un gran numero di creature dell'oltretomba.
Attenti al tempo che implacabilmente scorre e che vi si potrebbe rivelare fatale nemico.
Un consiglio: quando giungete all'ingresso del castello cercate di

liberarvi il più rapidamente possibile di tutte le orribili creature che vi attaccheranno, stando però bene attenti poiché avete un numero fisso di lance.
Un secondo consiglio: prima di accingervi al mortale scontro col Conte Dracula assicuratevi di avere già tutte e quattro le croci.
Ora inserite il joystick in porta 2 e... che gli spiriti vi siano amici...

SPIKE'S PEAK

Se hai un Commodore 64, se hai il floppy, se hai il joystick e se... vuoi fare un lungo viaggio attraverso ghiacciai e nevai in un mondo congelato che nasconde innumerevoli misteri che possono costarti la vita, dove potresti essere attaccato da aquile, orsi e feroci bighorn, dove un'improvvisa valanga potrebbe travolgerti, dove l'Abominevole Uomo delle Nevi potrebbe stritolarti con la sua enorme forza e se non sei ancora fuggito per la paura vai ad acquistare Spike's Peak, è il gioco che fa per te.
L'obiettivo è scalare la cima dello Spike, collezionando quanti più tesori ti è possibile, raccogliendoli strada facendo.
Nel riquadro al margine superiore destro dello schermo appare il punteggio corrente.
La linea sotto il punteggio indica la temperatura corporea, si restringe con la diminuzione del calore del corpo.
Occhio a non finire congelati o meglio surgelati.
Una volta caricato il programma ci appare la prima schermata che mostra il punto di inizio del sentiero da percorrere ed il campo base.
Premiamo il fire e ci appare la seconda videata che ci mostra il percorso da seguire ed un fiumiciattolo che attraversa ripetutamente il sentiero, attenti a non caderci dentro sarebbe la fine.
Lungo il sentiero si possono fare sgraditi incontri, come il trovarsi di fronte a feroci orsi o all'essere attaccati da veloci aquile.
Per cercare di sfuggire ai loro ar-

MINI-VAC

IL MICRO-ASPIRATORE DAL TOCCO DELICATO

MINI-VAC è un castigamatti.
Toglie le minutissime, invisibili particelle di polvere e di sudiciume occulto.
Divora tutto, facendo il vuoto nei punti irraggiungibili. Compie quella pulizia e manutenzione così profonda e sottile, alla quale neppure pensiamo perchè fuori visuale, che conserva e prolunga la vita e l'efficienza di strumenti e apparecchi.

MINI-VAC è piccolo, di uso semplicissimo, e non se ne può fare a meno!

Progettato con molta cura, MINI-VAC non trova ostacoli per andare dovunque e penetrare dappertutto.

- Può fare il vuoto o soffiare
- Non esige serbatoi di ricambio
- Eccellente qualità delle spazzole per lenti
- Eccellente qualità delle spazzole "tutti-gli-usi"
- Bracci direzionali intercambiabili

MINI-VAC È UN ACCESSORIO PER OLTRE 100 USI!!

Cod. SM/3250-00 L. 55.000 IVA compresa DISTRIBUITO DALLA GBC

IL GIOCO DEL MESE

tigli possiamo o nasconderci nelle caverne disseminate lungo il sentiero (stando bene attenti che non siano già occupate) o nel caso degli orsi saltarli premendo il pulsante joystick.
In ogni caso non si deve rimanere troppo a lungo nascosti nelle caverne, si potrebbe morire per il troppo freddo.
Questa parte della montagna è alta 4000 piedi (come sicuramente saprete un piede equivale a circa 30 centimetri), si vincono 1000 punti ogni 1000 piedi scalati.
Nella terza schermata dobbiamo saltare da una cengia all'altra, schiacciando il bottone di fire del joystick, facendo molta attenzione ai bighorn (enormi capre) che cercano di buttarci giù dalle sporgenze sulle quali ci troviamo.
Attenzione alle cadute di pietre che se ci colpiscono ci fanno perdere punti.
Per fermare la nostra caduta dobbiamo premere il fire e spostare la leva del joystick verso l'alto.
Mentre facciamo tutto ciò dobbiamo trovare anche il tempo per raccogliere le pepite d'oro disseminate lungo il percorso, così facendo si ha diritto ad avere altri punti extra.
Occhio anche ai cactus e soprattutto alle loro spine, li si evita saltandoli, sempre premendo il fire.
Questa parte della montagna è di 3000 piedi e si vincono 2000 punti per ogni 1000 piedi scalati.
Se siete riusciti ad arrivare fino a qui siete a metà percorso, ora dobbiamo oltrepassare The Ice Cap stando molto attenti a non capitare nelle mani dell'Abominevole Uomo delle Nevi e ad evitare le valanghe da lui provocate.
Ora dobbiamo cercare di trovare la picozza che ci servirà a fermarci quando cadiamo (sempre schiacciando il pulsante del joystick e muovendo la leva a destra e a sinistra).
In questa zona si trovano i diamanti di ghiaccio che raccolti ci faranno aumentare il punteggio.

Con la picozza possiamo anche cercare di difenderci dall'Uomo delle Nevi, colpendolo ripetutamente al capo.
Questa fase della scalata si svolge su una parte alta 4000 piedi, si conquistano 2000 punti ogni 1000 piedi scalati.
Attenzione che più in alto andiamo e più si abbassa la temperatura del nostro corpo, solo tenendoci continuamente in movimento possiamo rallentare il nostro raffreddamento.
Ed eccoci finalmente in vista del Picco di Spike, siamo giunti alla quinta ed ultima schermata, se riusciremo a portare a termine la nostra scalata avremo diritto ad altri 10.000 punti.
Durante le varie fasi della scalata dobbiamo trovare e raccogliere i canestri metallici che sono nascosti lungo il percorso, nascosti o in una caverna (seconda schermata) o su una cengia (terza schermata) o sul sentiero nella neve (quarta schermata).
Il gioco parte schiacciando il pulsante del joystick, che deve essere inserito nella porta 2, se volete fermarvi un attimo schiacciate la lettera P, se volete ripartire premete la barra dello spazio.
Se potete vi consiglio di collegare il Commodore all'amplificatore stereo, la musica ed i vari rumori risulteranno molto più godibili, come del resto è godibile l'intera avventura.
Buona nel complesso anche la grafica ed ottimo il susseguirsi di azioni nuove e spesso imprevedibili.
Il tutto senza mai raggiungere l'eccelsa e spesso fastidiosa difficoltà di altri più complessi giochi alla fine dei quali nessuno è mai giunto senza ricorrere a complicatissimi artifici... chi di voi è mai arrivato "onestamente" alla ventesima o alla trentesima schermata di alcune avventure????
Qui con un po' di abilità si giunge sicuramente in vetta. Quindi... buona scalata!!!!

Novità edizioni JCE

IMPARIAMO IL PASCAL SUL NOSTRO COMPUTER
di JEREMY RUSTON

Questo libro si rivolge a chi desidera conoscere il PASCAL ed apprendere l'uso in modo semplice e lineare: é quindi adatto a chi é alle prime armi nel campo dell'informatica. Nel libro sono riportati i listati di due programmi per tradurre le istruzioni PASCAL in BASIC: questo consente al lettore di provare direttamente programmi in PASCAL sul suo personal computer senza dover affrontare, la spesa di un vero compilatore PASCAL. Il primo compilatore é scritto in Basic MICROSOFT, quindi é adatto ai personal computer IBM PC, IBM compatibili, OLIVETTI M 10 - M 20 - M 21 - M 24, HP 150. Il secondo é scritto in Basic SINCLAIR per lo ZX SPECTRUM ed é fornito su cassetta software allegata al libro.

Cod. 9800 — **L. 25.000**
prezzo comprensivo di cassetta

METTETE AL LAVORO IL VOSTRO VIC 20 !
di TOM LAU

Questo libro contiene i listati di 15 programmi di uso generale sia per le applicazioni domestiche che gestionali. Troverete programmi inerenti all'organizzazione delle vostre spese e del budget familiare, agli investimenti, ad una rubrica di indirizzi, ad una agenda telefonica e alle date importanti da ricordare. Nella cassetta allegata al libro, abbiamo inserito a titolo esemplificativo alcuni di questi programmi lasciando gli altri a voi, convinti dell'utilità didattica.

Cod. 9100 — **L. 25.000**
prezzo comprensivo di cassetta

IL MIO COMMODORE 64
di ROGER VALENTINE

Lo scopo principale di questo libro é di mostrare come lavorano i programmi insegnandovi molti segreti sulla programmazione al COMMODORE 64.
Con questo libro e con la cassetta in dotazione nella quale sono memorizzati buona parte dei 50 programmi, troverete una risposta ad ogni vostro interrogativo.
In più troverete il programma "CAR BOX" un completo ed esauriente DATA BASE.

Cod. 9150 — **L. 25.000**
prezzo comprensivo di cassetta

COME PROGRAMMARE IL TUO COMMODORE 64
di TIM HARTNELL e ROBERT YOUNG

Tim Hartnell, uno dei più prolifici ed esperti autori, di computer, ha raccolto in questo volume, oltre 50 esempi applicativi di routines e programmi di giochi, matematica, utilità e musica i più interessanti dei quali sono riportati su cassetta.
Oltre ai programmi, troverete decine e decine di consigli che ci permetteranno di avvicinarvi in modo divertente all'affascinante mondo dell'informatica.

Cod. 9151 — **L. 25.000**
prezzo comprensivo di cassetta

Cedola di commissione libraria da inviare a:
JCE - Via dei Lavoratori, 124 - 20092 Cinisello B. - MI

Descrizione	Cod.	Q.tà	Prezzo Unitario	Prezzo Totale
IMPARIAMO IL PASCAL SUL NOSTRO COMPUTER	9800		L. 25.000	
METTETE AL LAVORO IL VOSTRO VIC 20	9100		L. 25.000	
IL MIO COMMODORE 64	9150		L. 25.000	
COME PROGRAMMARE IL TUO COMMODORE 64	9151		L. 25.000	

Desidero ricevere i libri indicati nella tabella, a mezzo pacco postale, al seguente indirizzo:

Nome
Cognome
Via
Città
Data — C.A.P.

SPAZIO RISERVATO ALLE AZIENDE. - SI RICHIEDE L'EMISSIONE DI FATTURA
PARTITA IVA

PAGAMENTO:
- ☐ Anticipato, mediante assegno circolare o vaglia postale per l'importo totale dell'ordinazione.
- ☐ Contro assegno, al postino l'importo totale.

AGGIUNGERE L. 2.500 per contributo fisso spedizione. I prezzi sono comprensivi di I.V.A.

Via dei Lavoratori, 124
20092 Cinisello Balsamo - MI

Jet Set Willy
By Matthew Smith
The saga continues . . . from rags to riches. Follow Miner Willy in his latest hair raising adventure as new perils await him in his luxurious cliff top mansion.
HE TIM
MINER MAKE
GOOD!
NCB
DEALER ENQUIRIES TO:
TIGER DISTRIBUTION,
4 VICTORIA ROAD,
WIDNES,
CHESHIRE,
051-420 8888
★ JUST TWO OF THE EXCITING GAMES FROM OUR CATALOGUE.
★ AVAILABLE FROM SELECTED BRANCHES OF JOHN MENZIES AND HOUSE OF FRAZER.

Quando Commodore dice "sistema"...

...è un vero
per il gioco, lo stu

Scegli qui il regalo intelligente per le vacanze.

STAMPANTE
Ora tutti i tuoi programmi oltre che leggerli sul video li puoi mettere su carta (e puoi anche stamparli a colori) puoi inviare lettere d'affari, fare corrispondenza in generale, inviti, libri, e realizzare programmi di word processing. L. 515.000 + IVA.

FLOPPY DISK
Ti consente di sfruttare la potenza e la potenzialità del VIC 20 o del Commodore 64. Rende veloce ed efficiente la memorizzazione e il recupero dei dati e dei programmi. Immagazzina sino a 170.000 caratteri per ogni singolo disco. L. 630.000 + IVA.

VIC 20 COMPUTER
Ecco alcune notizie sul tuo prossimo amico. 5 Kbytes espandibili a 32, 24 colori in tastiera per una infinità di combinazioni cromatiche. Note musicali. Collegabile al registratore, al floppy disk, al plotter e alla stampante. Collegabile, tramite Modem, alle normali linee telefoniche. Il più venduto nel mondo. L. 199.000 + IVA.

NOVITÀ

PLOTTER/STAMPANTE A COLORI
Per scatenare tutta la potenza del tuo sistema (gira pagina).

sistema
dio, la professione.

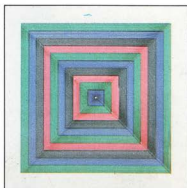
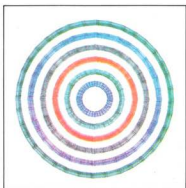
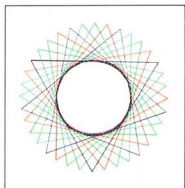
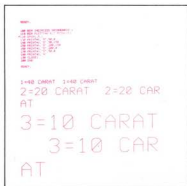
Oggi scatena la pot
con il nuovo plotter

enza del tuo sistema
/stampante a colori.

ETHOS

Nuovo plotter/stampa

Ora che ce l'hai

scrivi, disegni, fai i gr

Quadrati concentrici.

Cerchi concentrici.

Triangoli rotanti.

Caratteri di diverso formato.

SIAMO LIETI DI INFORMARTI CHE ABBIAMO
RICEVUTO LA TUA LETTERA DEL 12.3.83
NELLA QUALE CI SPIEGAVI QUANTA CURA HAI
POSTO NEL RISOLVERE IL PROBLEMA CHE
BEN CI E' NOTO.
VORREI COMUNQUE AGGIUNGERE ALTRE COSE A
RIGUARDO E SE E' POSSIBILE DARTI UN AIU-
TO SUL PROBLEMA DELLA RISOLUZIONE DI
PARTICOLARI DISEGNI UTILIZZANTE DEI
VERI E PROPRI PLOTTER.
HO SCOPERTO CHE LA COMMODORE VENDE
UN PLOTTER CHIAMATO 1520 .

Corrispondenza.

Un cono formato da cerchi.

Nuovo! Dalla Commodore. È arrivato il primo plotter/stampante che puoi collegare direttamente al tuo VIC 20, o al Commodore 64.

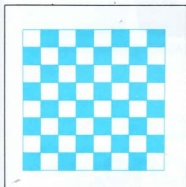
Provalo, e scatena tutta la potenza del tuo computer... guarda quante cose sa fare.

Disegna a 4 colori, figure anche complesse; e sa tracciare disegni molto grandi, di 30-40 cm. Fa i grafici.

Ha una grafica da plotter estremamente accurata con una altissima risoluzione (di 0,2 mm) perché usa 4 pennini che stampano formando una linea continua.

È una vera stampante! Stampa i normali caratteri in quattro differenti misure automaticamente.

Con opportuni comandi sul computer, stabilisce le dimensioni dei caratteri, le maiuscole o le minuscole.

Ma non solo. Può stampare sia in orizzontale - fino a un massimo di 80 caratteri per riga - che in verticale, usando

E scegli tra cento e cento programmi per il gioco...

Dal favoloso catalogo di giochi e programmi del VIC 20:

SPECTRE

VIC STAT

MATEMATICO/ SCIENTIFICO

JUPITER LANDER

HOME BABY SITTER

...per lo studio e per la professione.

Dal vastissimo repertorio di programmi per il Commodore 64:

Facile registrazione dati.

Punta un dito e Commodore fa.

Per creare tutti i testi che vuoi (con manuale).

Direttamente dalle sale-giochi.

Calcio spettacolo.

commodore COMPUTER

Commodore Italiana S.p.A. - Tel. (02) 618321

LISTANDO

SI IMPARA

È un metodo semplice, divertente e istruttivo. Listare significa imparare i termini e i metodi di programmazione. Listare è bello perché il risultato è immediato e spesso mostra doti inaspettate del vostro computer di cui forse qualche volta avete messo in discussione la validità.
Ora che ce l'hai impara ad usarlo davvero. Non vogliamo usare slogan di altri ma in questo caso sentiamo di condividere questo messaggio e non ci vergognamo di riproporlo. E adesso al lavoro senza dimenticare che: listando si impara.

In spasmodica attesa di vedere la famosa versione per il CBM-64 dell'eccezionale gioco da bar "Olympic", eccoci a presentarvi un simpatico giochino, molto curato nella grafica e ben strutturato, in un Basic abbastanza facile, al punto da permettervi miglioramenti senza eccessivi sforzi.

Il programma si svolge in due tempi: dapprima una corsa sui 50 metri, quindi il salto in lungo.

Non occorrono particolari doti di abilità ne è richiesta una notevole prontezza di riflessi (qualità che sembrano indispensabili per tutti quei video-giochi di moda oggi); comodamente seduti di fronte al vostro Commodore 64 proverete il brivido della corsa contro il tempo, e successivamente tenterete di effettuare il salto più lungo del mondo, senza rischi di cadute o di eccessivi affaticamenti.

OLIMPIC
del Commodore Club Milano
per Commodore 64 K

Numero blocchi occupati: 26
Numero bytes liberi: 32533

000-050	Inizializzazione
051-075	Selezione tasti
080-090	Colore atleta
090-160	Sprite atleta
160-205	Grafica pista 50 metri
210-225	Partenza
230-300	Grafica presentazione
495-572	Movimento sprites
580-600	Memorizzazione record
980-3200	Data
3201-3280	Grafica pista salto in lungo
3282-	Movimento sprites
3284-	Memorizzazione record
3300-	Il gioco riparte

Dopo una presentazione grafica della durata di qualche secondo, vi verrà chiesto quali tasti preferite per giocare. Avete a disposizione tutta la tastiera, ma sarà meglio preferire due tasti tra loro opposti, per non avere problemi di movimento durante le prove.

La successiva videata vi darà la possibilità di cambiare a vostro piacimento la tenuta dell'atleta, scelta che effettuerete muovendo la freccetta grazie ai tasti scelti precedentemente.

Il tasto RETURN premuto segnerà l'inizio vero e proprio del gioco, ed al rumore dello sparo di partenza l'atleta comincerà la sua corsa che sarà tanto veloce quanto voi riuscirete a premere alternativamente i due tasti-guida.

Il vostro record verrà memorizzato insieme alle prime tre lettere del vostro nome.

```
10 PRINT"":POKE53281,15:POKE53280,15:PRINT"":GOSUB250
20 X1=53280:X2=53281:FORF5=15TO1STEP-1:POKEX2,F5:POKEX1,F5-1:FORI=0TO250:NEXTI,F
5
30 POKEX2,2:POKEX1,0:FORI=0TO3000:NEXTI
40 POKE53281,5:PRINT""
50 PRINT"":PRINT"
51 PRINT"                    TASTI
52 PRINT"
53 PRINT"
60 GETA$:IFA$=""THEN60
61 IFASC(A$)<42ORASC(A$)>90THEN60
65 PRINT"               "A$
66 GETB$:IFB$=""THEN66
67 IFASC(B$)<42ORASC(B$)>90THEN67
68 PRINT"                                 "B$
70 PRINT"               OK (S/N) ?"
71 GETC$:IFC$=""THEN71
72 IFC$="N"THEN50
73 IFC$<>"S"THEN71
74 S$=A$:D$=B$
75 X=1:X1=0
80 PRINT""
81 PRINT"ROSSO":PRINT"AZZURRO":PRINT"VIOLA":PRINT"BLU":PRINT"GIALLO":PRINT"ARANC
IONE"
82 PRINT:PRINT" SCEGLI IL COLORE CON I TASTI E PREMI    RETURN"
83 GETA$:IFA$=D$THENX1=X: IFX<6THENX=X+1:GOTO87
84 IFA$=S$THENX1=X:IFX>1THENX=X-1:GOTO87
85 IFA$=CHR$(13)THEN90
86 GOTO83
87 PRINT"":FORI=1TOX:PRINT:NEXT:PRINT"            <-"
88 FORI=1TOX1:PRINT:NEXT:PRINT"                 ":GOTO83
90 ON XGOTO91,92,93,94,95,96
91 C=2:GOTO97
92 C=3:GOTO97
93 C=4:GOTO97
94 C=6:GOTO97
95 C=7:GOTO97
96 C=8
97 PRINT"":POKE53269,0:POKE53264,0:PRINT"":GOSUB250:POKE650,0
98 FORT=1TO10:GOSUB250:NEXT:SM$="10":CM$="00":NM$="@@@":N1$="@@@":MM=5
99 PRINT"":POKE53269,0:POKE53264,0:PRINT"":GOSUB250
100 FORI=832TO832+63:READX:POKEI,X:NEXT
101 FORI=896TO896+63:READX:POKEI,X:NEXT
102 FORI=959TO959+63:READX:POKEI,X:NEXT
110 POKE53281,5:POKE53285,0:POKE53286,1
115 PRINT"":POKE53269,0:POKE53264,0
120 POKE53287,C :POKE53288,8
130 POKE53276,3
140 POKE2040,13:POKE2041,15
145 FORW=0TO39:POKE1024+9*40+W,160:POKE1024+10*40+W,227:POKE1024+11*40+W,227
150 POKE1024+8*40+W,160:POKE55296+8*40+W,6:POKE1024+7*40+W,160:POKE55296+7*40+W,
6
155 NEXT
156 FORI=9TO11:POKE1024+I*40+39,93+128:NEXT
160 FORI=55296+9*40TO55296+12*40:POKEI,9:NEXT
165 PRINT"      50 METRI "
170 PRINT"
171 PRINT"
173 PRINT"
174 PRINT"
175 PRINT"
200 POKE53249,110:POKE53251,122:POKE53269,3:POKE2040,13:POKE2041,14
201 POKE53264,0
205 POKE53248,28:POKE53250,25
210 PRINT"PREPARATI !          ":FORT=1TO600
211 GETA$:IFA$<>""THEN213
212 NEXT:GOTO215
213 PRINT"PARTENZA FALSA !   ":GOSUB900:FORT=1TO300:NEXT
214 PRINT"                     ":GOTO200
215 PRINT"                     "
216 PRINT"":GOSUB250
```

```
219 FORA=1TO5
220 PRINT"▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒VIA!■":FORT=1TO20:NEXT
225 PRINT"▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒VIA!■":FORT=1TO20:NEXT
230 NEXT
235 PRINT"▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒     ■":GOSUB990
249 GOTO495
250 PRINTTAB(5)"◤  ▀  ▒ ■  ◤           ◤    ▒ ■"
260 PRINTTAB(5)"▒ ■  ▒ ■  ▒ ■                  ▒ ■"
270 PRINTTAB(5)"▒ ■  ▒ ■  ▒ ■  ▒ ■  ▒    ▀ ▒  ▀ ▒ ■ ◤ ▀ ▒ ■"
280 PRINTTAB(5)"▒ ■  ▒ ■  ▒ ■  ▒ ■  ▒ ■ ▒ ■ ▒ ■ ▒ ■ ▒ ■ ▒ ■ ▒ ■"
290 PRINTTAB(5)"◥▒  ◤  ◥  ◥  ◥ ◥ ◥ ▒  ◤ ◥ ◥▒ ◤ ◤"
300 PRINTTAB(5)" C=64 MILANO CLUB ◥ ▒"
301 RETURN
495 POKE53249,101:POKE53251,122
496 TI$="000000"
499 PRINT"▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒"
500 FORX=25TO326STEP7
510 POKE53269,3
511 Y=X
515 IFX>255THENPOKE53264,3:Y=Y-255
520 POKE53248,Y:POKE53250,Y
530 IFX/2<>INT(X/2)THENPOKE 2041,14:GOTO550
540 POKE2041,15
550 SE$=RIGHT$(TI$,2):CE$=RIGHT$(STR$(TI/6*10),2):PRINT"TEMPO "SE$":"CE$"▔"
560 GETW$:IFW$<>S$ ANDW$<>D$ THEN550
565 IFVAL(TI$)>100 THEN200
570 NEXT
571 IF VAL(SE$)<VAL(SM$)THEN SM$=SE$:CM$=CE$:GOSUB994:GOTO580
572 IFVAL(SE$)=VAL(SM$)ANDVAL(CE$)<VAL(CM$)THEN CM$=CE$:GOSUB994
580 PRINT"▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒RECORD "SM$":"CM$" ▒"NM$"■"
600 PRINT"▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒PREMI ▒F7■ PER RIPROVARE O ▒F1■ PER CONTINUARE"
601 GETW$:IFW$="■"THEN3100
602 IFW$<>"■"THEN601
603 GOTO110
980 POKE54296,5:POKE54277,9:POKE54278,0:POKE54276,33:FORI=40TO0STEP-1:POKE54273,
I:NEXT
981 POKE54272,75:FORT=1TO300:NEXT:FORI=15TO0STEP-1:POKE54296,I:FORT=1TO20:NEXT:N
EXT
982 POKE198,0:POKE54276,0:RETURN
990 POKE54296,15:POKE54277,24 :POKE54278, 17:POKE54276,129:POKE54273,72
991 POKE54272,169:FORT=1TO200:NEXT:POKE54276,0:RETURN
994 NM$="":PRINT"▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒IL TUO NOME?":FORI=1TO300:NEXT:FORI=1TO3:POKE198,
0
995 GETA$:IFA$=""THEN995
996 IFASC(A$)<65ORASC(A$)>90THEN995
997 NM$=NM$+A$:PRINT"▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒"NM$:NEXT
998 PRINT"▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒                                 ":PRINT"▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒":RETURN
1000 DATA 0,0,0,0,0,0,0,5,0
1001 DATA 0,21,0,0,31,0,0,29,192
1002 DATA 0,31,0,0,31,0,0,15,0
1003 DATA 0,42,0,0,42,0,0,46,0
1004 DATA 0,62,192,0,250,240,0,234,63
1005 DATA 3,250,0,0,254,0,0,174,0
1006 DATA 0,170,0,0,170,0,0,85,0
2000 DATA0,  0,85,0,0,85,0,0,85,0
2001 DATA0,243,240,0,243,252,0,240,63
2002 DATA127,240,15,127,192,15,64,0,15
2003 DATA0,0,5,0,0,5,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
3000 DATA 85,0,1,85,0,1,85,0
3001 DATA 3,207,0,3,207,0,3,207,0
3002 DATA 3,207,0,3,207,0,3,207,0
3003 DATA 3,207,0,3,207,0,3,207,0
3004 DATA 3,207,0,1,69,64,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
3100 DATA 0,0,0,0,0
3110 M(0)=1
3111 M(1)=3+INT(RND(1)*100)/100
3112 M(2)=4+INT(RND(1)*100)/100
3113 M(3)=5.5+INT(RND(1)*100)/100
3114 M(4)=6.6+INT(RND(1)*100)/100
3115 M(5)=7.1+INT(RND(1)*100)/100
3116 M(6)=8+INT(RND(1)*100)/1000
```

```
3117 M(7)=8.5+INT(RND(1)*10)/100
3118 M(8)=8.8+INT(RND(1)*10)/100
3119 M(9)=8.9+INT(RND(1)*10)/100
3120 M(10)= 9+INT(RND(1)*10)/100
3200 POKE53269,0:POKE53281,5:PRINT"■":POKE53264,0:PRINT"■■■■■■ SALTO IN LUNGO ■
"
3201 GOSUB3500
3202 DEV=0
3204 F2$="──────┬──────────┬──────────┬──────────┬─────"
3205 F4$=" ┬──┬──┬──┬──┬──┬──┬──┬──┬──┬──┬──┬──┬──┬──"
3206 F3$=" ├──┼──┼──┼──┼──┼──┼──┼C=64─┼MILANO─┼──┼"
3207 F3$=F3$+"─┼CLUB┼──┼──┼ITALY┼──┼GAMES┼──┼──┼──┤↑↑SALTA↑↑↑SALTA↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑"
3208 F4$=F4$+"──┴──┴──┴──┴──┴──┴──┴──┴──┴──┴──┴──┴──┴──┴──              "
3211 F1$="──────┴──────────┴──────────┴──────────┴──■ ■!■             "
3212 F1$=F2$+F1$+"■             "
3213 FORI=1TO65:PRINT"■■■■■"
3214 PRINT"■"MID$(F4$,I,39):PRINT"■"MID$(F3$,I,39)"■■"
3216 PRINT"■■"MID$(F1$,I,39)
3217 PRINT"■■"MID$(F1$,I,39)
3220 IFI/2=INT(I/2)THENPOKE2041,14:GOTO3225
3222 POKE2041,15
3225 GETA$:IFA$=S$ORA$=D$THENMT=MT+.0334:GOTO3230
3226 GOTO3225
3230 NEXT:GOTO3240
3240 FORX=25TO120STEP5
3242 IF X/2=INT(X/2)THENPOKE2041,14:GOTO3245
3244 POKE2041,15
3245 GETA$:IFA$=S$ORA$=D$THENMT=MT+.3
3246 POKE53248,X:POKE53250,X:NEXT
3250 GETA$:IFA$=S$ORA$=D$THENMT=MT+.3
3254 MT=INT(MT)
3255 IFMT>9THEN MT=10
3258 Y=PEEK(53249)-INT(M(MT)*10)/3
3260 FORX=121TO 121+INT(M(MT)*10+10)STEP2
3262 POKE53248,X:POKE53250,X
3263 YM=PEEK(53249):IFYM>YTHENYM=YM-1
3264 IF YM<=YTHENDEV=1
3265 IFDEV=1ANDYM<101THENYM=YM+2
3266 POKE53249,YM:POKE53251,YM+15
3270 NEXT
3275 POKE53249,110:POKE53251,122
3280 FORT=1TO200:NEXT
3282 POKE53249,101:POKE53251,122
3283 PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■METERS:"M(MT):IFM(MT)>MMTHENGOSUB34
00
3284 PRINT"■■■■■■■■■■■ RECORD:"MM"■"N1$"■":FORX=PEEK(53248)TO350STEP3
3285 Y=X:IFX>255THENY=Y-255:POKE53264,3
3286 POKE53248,Y:POKE53250,Y
3288 IF X/2=INT(X/2)THENPOKE2041,14:GOTO3290
3289 POKE2041,15
3290 NEXT
3298 DEV=0:MT=0:POKE53269,0:POKE53264,0
3299 PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■PREMI ■F1■ PER UN'ALTRA PROVA O ■F7■ PER RIPAR
TIRE"
3300 GETW$:IFW$="■"THEN110
3301 IFW$="■"THEN 3100
3302 GOTO3300
3400 MM=VAL(LEFT$(STR$(M(MT)),5)):N1$=""
3402 PRINT"■■■■■■■■■■■■■IL TUO NOME ";
3403 GETC$:IFC$<>""THEN3403
3405 GETC$:IFC$=""THEN3405
3407 IFASC(C$)<65ORASC(C$)>90THEN3405
3410 N1$=N1$+C$:IFLEN(N1$)<3THENPRINTC$;:GOTO3405
3411 PRINT"■■■■■■■■■■■■■             "
3415 RETURN
3500 PRINT"■■■■■■■■■■■■■■":GOSUB250
3510 POKE2040,13:POKE2041,15:POKE53248,25:POKE53250,25:POKE53269,3
3515 RETURN
```

ZX Spectrum
sinclair

Presentare in 3 pagine tutto il "mondo" Sinclair è un'impresa impegnativa: per ogni oggetto illustrato verrebbe voglia di scrivere colonne e colonne di testi esplicativi e applicativi, tante sono le possibilità offerte dal sistema.
Bisogna rinunciare, invece, e attenersi alle caratteristiche fondamentali, alle specifiche tecniche.
È giusto che sia così, anche se "16k, 8 colori, 44 tasti" non dice affatto quanto sia entusiasmante e coinvolgente avere in casa un Sinclair!

ZX — INTERFACE 1

Indispensabile per il collegamento del ZX Microdrive.
Incorpora una interfaccia RS 232 e un sistema di collegamento in rete locale; si connette alla parte posteriore dello ZX Spectrum permettendo comunque il collegamento di altre espansioni periferiche dello ZX Spectrum. La interfaccia seriale RS 232, standard industriale universalmente adottato, permette il collegamento fra lo ZX Spectrum e una ampia gamma di periferiche e di altri computer dotati della medesima interfaccia. Grazie alla RS 232 è anche possibile trasmettere dati sulla linea telefonica utilizzando un modem. Tutte le immagini contenute in uno schermo video possono essere trasferite in circa 3 secondi e il protocollo di collegamento permette a ogni stazione della rete di specificare quali sono le stazioni trasmittenti e riceventi. È inoltre possibile diffondere un messaggio a ogni ZX Spectrum collegato alla rete realizzando un interessante sistema di broadcasting. Ogni Sinclair ZX Spectrum può agire come unità di servizio per altri ZX Spectrum della rete pilotando una stampante ZX o qualsiasi altra periferica collegata tramite la interfaccia RS 232. Ogni ZX Spectrum può inviare e ricevere files dagli altri computer della rete sfruttando al massimo le possibilità offerte dallo ZX Microdrive. La rete può essere costituita da 2 a 64 Spectrum.

ZX — INTERFACE 2

È l'ultima novità in casa Sinclair per lo ZX Spectrum. Permette di utilizzare le nuovissime ZX ROM cartucce software di nuova concezione e di minime dimensioni. È previsto il collegamento per due JOYSTICK di tipo standard "9 poli D".
Con le nuove ZX ROM il programma è immediatamente caricato e pronto all'uso.

MONITOR A COLORI 10" "TUTTO ITALIANO"

Un display ad alta risoluzione professionale dal design molto curato nelle linee e finiture, particolarmente indicato per l'utilizzo con gli home e personal computer per le sue dimensioni ed il prezzo contenuto.
Questo monitor prevede un ingresso con segnale PAL composito più il segnale audio.
Dimensioni: 270x285x370 mm.

GP 500 AS STAMPANTE AD IMPATTO

GP 500 AS STAMPANTE AD IMPATTO

Dal piacevole design e ad un prezzo incredibilmente contenuto, la GP 500 AS è una stampante ad impatto con matrice di stampa 5x7, 50 caratteri/secondo, 80 colonne, incorpora una interfaccia Seriale RS232C che consente il collegamento diretto alla ZX INTERFACE 1 SINCLAIR dello SPECTRUM.
Caratteri normali ed espansi, grafica, alimentazione della carta a trattori (moduli continui) larghezza 9"3/6. Stampa un originale ed una copia.
Set di 96 caratteri ASCII e 44 caratteri e simboli.
Dimensioni: 315x114x447 mm.

JOYSTICK COMMAND "TRIGA"

Il primo Joystick che ha il pulsante "FIRE" nel punto più naturale per l'uso, difatti il dito indice risponde più prontamente delle altre dita. Particolarmente adatto per I/F SINCLAIR

"ALLA SCOPERTA DELLO ZX SPECTRUM"

Nato dalla traduzione dei manuali inglesi è costituito da ben 35 capitoli; tratta a fondo tutti i problemi relativi al collegamento ed all'utilizzo dello Spectrum spingendosi fino alla programmazione Basic. La massima chiarezza e la facile consultazione, con l'ausilio della cassetta DEMO/DIDATTICA fanno di questo manuale un elemento indispensabile per il possessore dello ZX SPECTRUM.

UN FAVOLOSO LIBRO IN REGALO!

SINCLAIR ZX SPECTRUM

- Grafica a 256x192 punti-schermo.
- 24 linee di 32 caratteri.
- 8 colori indipendenti per testo, sfondo, riquadro.
- Comandi di suono modulabili in frequenza e durata.
- Vera tastiera multifunzione con maiuscole e minuscole. Tutti i tasti con funzione di ripetizione.
- Compatibile con teletext.
- Alta velocità LOAD e SAVE: 16k byte/100 audi.
- Funzioni VERIFY e MERGE per programmi e archivi.
- BASIC Sinclair esteso con funzioni a 1 tasto; controllo di sintassi.
- Ampio software su cassetta.
- 16 k byte ROM

Versione da 16 k RAM e da 48 k RAM.

Il tuo Spectrum è preziosissimo: difendilo con la **"SUPER GARANZIA"**! Rebit Computer, distributore per l'Italia dei prodotti **SINCLAIR**, ha messo a punto la nuova **SUPER GARANZIA.**
Acquista lo ZX SPECTRUM presso un Rivenditore Autorizzato e richiedi la **"SUPER GARANZIA"**; oltre ad una perfetta assistenza ed alla certezza del valore del tuo autentico SPECTRUM, avrai dei vantaggi immediati.
Per questo uno SPECTRUM senza la **"SUPER GARANZIA"** è solo un mezzo SPECTRUM!

KIT ESPANSIONE 32k
Questo Kit di espansione è stato appositamente predisposto per ampliare la memoria RAM dello Spectrum da 16k fino a 48k.
Il Kit è corredato di dettagliate istruzioni per il montaggio nelle varie versioni Spectrum.
La versione Standard è predisposta per unità centrali serie TREE.
In caso di montaggio su unità centrali serie TWO è indispensabile sostituire l'integrato IC 26 con l'integrato fornito a parte (cod. 41-7432-20).

CASSETTA DEMO/DIDATTICA
Scopo di questa cassetta di programmi DIMOSTRATIVI e DIDATTICI è quello di illustrare le caratteristiche del computer ZX Spectrum soprattutto dal punto di vista pratico dell'uso della tastiera.
Il lato DIDATTICO è diviso in 6 parti più un dizionario sulle parole chiave del BASIC dello Spectrum.
Il lato DIMOSTRATIVO illustra, con 8 programmi, quali sono le potenzialità dello Spectrum in fase di programmazione.
Ogni parte della cassetta visualizza chiaramente le istruzioni per l'uso corretto del programma.

CAVO SERIALE PER INTERFACE 1
Cavo appositamente predisposto per il collegamento dell'INTERFACE 1 Sinclair a stampanti o altre periferiche con interfaccia seriale RS232C.

INTERFACCIA MONITOR + CAVO DI COLLEGAMENTO
Interfaccia audio/video per il collegamento del monitor a colori REBIT allo Spectrum.
Semplice da collegare, migliora il segnale video in uscita e dispone del segnale audio per il collegamento al monitor o ad un amplificatore BF.

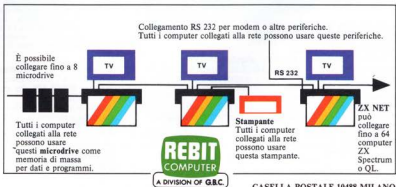
CARTA PER STAMPANTI
Per GP 50 S: confezione da 5 rotoli da 60 m, carta normale.
Per GP 500 AS: risma da 2000 fogli in modulo continuo 9"3/6, 80 colonne.

ZX ROM CARTRIDGE
Queste cartucce ROM di programmi sono l'ultima novità per lo Spectrum.
La loro funzionalità non crea tempi di attesa, problemi di caricamento o di massima capacità della RAM.
Per utilizzare le ZX ROM è indispensabile dotare lo ZX Spectrum dell'INTERFACE 2.
Anche per queste cartucce si sta affiancando alla produzione SINCLAIR quella di molte altre case produttrici di Software.

SOFTWARE (cassette)
La selezione di Software disponibile per lo ZX SPECTRUM è quanto di più ricco e completo sia mai stato prodotto per un home computer.
Il catalogo SOFT-BANK comprende più di 300 titoli in continuo aggiornamento ad un prezzo estremamente contenuto.
I programmi sono divisi nei vari campi: divertimento, didattica, applicativi, tecnici, scientifici.
Chiedete al vostro rivenditore solo programmi originali SOFT-BANK in confezione sigillata; avrete la garanzia del loro sicuro funzionamento.

ZX NET

Funzione
È una rete di collegamento locale che può unire 64 computer Sinclair ZX Spectrum dotati di Interfaccia 1 — QL. I dati viaggiano nella rete ad una velocità di 100 k baud. Il protocollo di trasmissione si assicura che entrambe le stazioni siano pronte al collegamento prima dell'invio dei dati.
Questi possono anche essere trasmessi simultaneamente a tutti i computer collegati alla rete, realizzando una funzione di "broadcasting".
La ZX NET permette che un computer della rete faccia da unità di servizio per gli altri computer per l'accesso ai microdrive, ad una stampante o ad altri dispositivi collegati.
La ZX NET permette anche la realizzazione di programmi interattivi fra due o più computer.
La ZX NET è una rete di tipo aperto con struttura a bus: cioè l'ultimo computer connesso non deve essere collegato al computer che ha iniziato la catena.
Il cavo necessario per collegare due computer in rete è fornito assieme all'Interfaccia 1.

CASELLA POSTALE 10488 MILANO

IN CONTROL

Una centrale elettrica tascabile sulla punta delle dita

IL POWER-STICK
Amiga/Atari compatibile

Amiga non può venir accusata di lanciare sul mercato una linea di joystick simili alle altre ditte. Quelli che sembrano all'occhio e al tatto così vicini a prodotti già esistenti che i giocatori non possono distinguere gli uni dagli altri.

Joyboard, nello stile oscillante della compagnia, non è esattamente il vostro solito controller del colpo di fortuna e nemmeno lo è suo cugino il Power-Stick, grande quanto una pinta.

Quest'ultimo è un meraviglioso aggeggio così piccolo, a grandezza di mano, che giocatori tra i più smaliziati potrebbero mettere in dubbio le sue capacità di "Power-Stick". Ma non lasciatevi ingannare dalle apparenze perché possiede più colpi dei suoi avversari maggiori.

La scatola contiene due Power-Stick. Il controller è molto piccolo, la base nera è lunga all'incirca 7,5 cm e larga 5 cm, il centro rotondo dove si trova il meccanismo di controllo è il punto più spesso 2,5 cm. Lo stesso joystick non è più lungo di 5 cm, ha la consistenza di un grosso pennarello nella base bombata e di una matita nel manico superiore liscio.

Il Power-Stick è stato disegnato per stare nel palmo della mano. Per attivare comprimendo il bottone rosso montato a lato, basta semplicemente premere il pollice e l'indice. Anche se qualche difficoltà può sorgere all'inizio del gioco nel quale il giocatore non vuole far fuoco costantemente (questo succede soprattutto con gli impazienti che inavvertitamente premono il bottone d'azione), ciò è un male minore che si elimina di solito abituandosi all'uso dello stick.

Il meccanismo, meraviglia in miniatura, si rivela il migliore quando si tratta di sparare il più veloce possibile, ed è decisamente il più comodo da usare, e, per adulti ma soprattutto per le piccole mani dei bambini.

IL POWER-STICK (AMIGA)

Qualsiasi giocatore casalingo, a cui piace la precisione di controllo con le dita, apprezzerà le manovre astute rese possibili da questo veloce e sensitivo tasto di comando. La risposta è così veloce da doversene abituare specialmente nei giochi a labirinto, dove il personaggio del videogame si muove così veloce che si potrebbe sbagliare il bersaglio.

Per concludere la leggerezza, la comodità, la maneggevolezza, la facile manovra sui bottoni e la sua grandezza fanno dell'ultimo prodotto di Amiga un successo crescente nell'ambito dei controller. Questo joystick è manovrabile facilmente sia da un bambino di 5 anni che da un uomo di 50.

THE BOSS
Wico/Atari compatibile

La stessa compagnia che ha creato il "meglio" tra i migliori comandi sul mercato, ha lanciato un joystick nuovo di forma quadrata e di basso costo.

Il nuovissimo joystick di Wico chiamato The Boss è decisamente molto interessante nel design. Dai tradizionali nero e rosso passiamo ad un comando di base grigia con maniglia a grilletto nera e in cima il bottone di controllo bianco. È leggero e facile da maneggiare.

The Boss è leggermente più piccolo del migliore tra i joystick prodotti da Wico sia nel diametro di base che nella taglia e lo spessore dello stesso stick. Quest'ultimo, ridotto di diametro, è decisamente più maneggevole, sembra creato apposta per mani di media grandezza.

Allo stesso livello di modelli più cari venduti da Wico, The Boss possiede una presa che può ruotare leggermente nelle mani del giocatore, così da ridurre i crampi alla mano e al polso specialmente in giochi che

IN CONTROL

richiedono un gran numero di movimenti diagonali. Lo stick si adatta di volta in volta alle nuove posizioni della mano, così da alleviare la tensione quando si gioca contro oggetti immobili. The Boss è un ottimo comando per tutti i video per mancini e non. Piacerà a quelli che prediligono joystick a grilletto con il pulsante di fuoco in cima e soprattutto in giochi tipo Star Raider e Zaxxon, dove un comando del genere stimola meglio la sensazione di volo stratosferico.

STAR RAIDERS (ATARI)

LA CONSOLLE PER VIDEO DA ARCADE FIRE COMMAND II

Gim/Atari-Colecovision compatibile

Il videogame casalingo si migliora ulteriormente aggiungendo un pannello di controllo simile a quelli delle arcade, così da simulare anche l'esperienza del gettone. Il problema sorto con le prime consolle, malgrado tutte le loro belle decorazioni e fronzoli, erano troppo leggere per stare ferme sulle gambe del giocatore o sul tavolo, impossibile quindi maneggiarle come le grosse consolle professionali.

GIM Electronics, ditta relativamente nuova nel campo dei joystick per video casalinghi, sta promuovendo il primo a consolle incastrato in una base di metallo pesante. Ciò che la ditta risparmia non mettendoci i fronzoli visivi caratteristici delle arcade, viene dato dieci volte di più nella costruzione estremamente robusta di Fire Command II, una scatola nera di nessun effetto visivo. È tanto pesante da restare dove la si mette, quanto sufficientemente leggera da poterla tenere sulle ginocchia durante il gioco (state attenti a non usare calzoncini corti, perché la base di metallo diventa fredda).

L'aspetto di Fire Command II Console è di tipo tradizionale.

L'unica decorazione sulla base metallica nera è la parola "fire" in bianco sotto ciascuno dei due bottoni di comando. (I bottoni sono situati a destra e a sinistra del joystick per adattarlo sia ai mano destra che ai mancini). I bottoni sono rossi, la leva nera è relativamente piccola, facile da afferrare e sormontata da un pomello. Un click segnala il movimento della leva che ritorna a posto se lasciata andare. Allo stesso modo i bottoni sono a dimensione di dita e offrono la giusta resistenza.

FIRE COMMAND (GIM)

Per quanto riguarda la durata del meccanismo interno è il solito sistema standard di interruttore a palette. Sebbene non sembra esserci nessuna protezione di gomma intorno al delicato meccanismo, io stesso ho appoggiato tutto il mio peso sulla leva senza danneggiarne l'interno (cosa facciamo per i nostri lettori!). Questo grazie a una speciale base di gomma che circonda la parte finale del joystick. Comunque si raccomanda di fare attenzione nell'uso.

L'ultima Fire Command II Console è fornita alla base di un interruttore: coloro che posseggono Colecovision video hanno la possibilità, usando l'interruttore, di far funzionare i due bottoni, che hanno la stessa funzione, separatamente per giochi come Cosmic Avenger e Space Fury.

Per il momento Fire Command II Console è l'ultimo ritrovato per dare ai giocatori la sensazione di giocare a casa, nel comfort del salotto, come se fossero nell'arcade. ⊖

THE BOSS (WICO)

CONTROTUTTI

a cura di Rocco Cotroneo

Fiumi di inchiostro sono già stati versati per descrivere e completare quello che oggi senza dubbio è il più famoso videogioco del mondo. Ideato per il VCS 2600 dell'Atari, Pac-Man ha fatto impazzire milioni di americani prima di approdare in Italia per riscuotere il clamoroso anche se prevedibile successo. Semplice, divertente e alla portata di tutti, Pac-Man è un gioco di abilità, pazienza ma soprattutto fantasia. Lo scenario è un classico labirinto, bisogna guardarsi da quattro piccoli fantasmi che cercano di ucciderti e che solo quando cambiano colore risultano vulnerabili. Si impara ben presto a manovrare il joystick ma per raggiungere cifre a cinque o sei zeri occorre molta pratica oltre alle doti già citate.

EG Computer ha scelto Pac-Man per una eccezionale sfida: ogni mese un personaggio famoso si misurerà nel gioco e il punteggio raggiunto verrà inserito in una speciale graduatoria in cui ben presto si leggeranno nomi illustri. Sportivi, artisti, uomini di cultura, tutti impegnati in questa incredibile gara a distanza!

Tra poco sarà eletto il vincitore: chi sarà il Re del Pac-Man?

Seguiteci, lo scopriremo.

LO SFIDANTE

NOME: .... **MASSIMO**
COGNOME: .... **BOLDI**
NATO A: .... **LUINO**
IL: .... **8 LUGLIO 1945**
ABITANTE A: .... **MILANO**
PROFESSIONE: .... **ATTORE**

Incontriamo nuovamente Massimo Boldi a un mese dalla divertentissima intervista apparsa sul numero scorso.

EG: Questa volta devi fare sul serio...
MASSIMO: Impossibile!

EG: Ma se scherzi con il joystick non andrai lontano.
MASSIMO: ...come lontano?

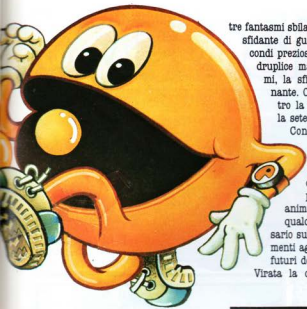
EG: Nel senso che non farai un punteggio decente.
MASSIMO: Non dirmi così, perché se mi dici così mi colpisci nel mio orgoglio, mi colpisci.

EG: Beh, allora facci vedere cosa sai fare.
MASSIMO: ...tenetemiii!

EG: Ok, allora partiamo!

PRONTI...VIA!

Impetuosa la partenza subito sulla destra alla ricerca della prima "dose" di energia. Che peperino! La grande partita tra Massimo Boldi e Pac-Man è appena cominciata e già sembra di sentire il fragore della folla che idealmente si stringe attorno al nostro eroe. Sgominata la prima serie di fantasmi ecco un altro vorticoso passaggio al centro del teleschermo, la zona è pericolosa e infestata di nemici affamatissimi. Splendida uscita dal tunnel e recupero nella parte bassa del labirinto.

È incontenibile, ha già superato quota 3000 e si avvia a terminare il primo quadro. Boldi sembra sicuro sul joystick nonostante le gocce di sudore luccichino come perle sul suo profilo greco e sulla fronte spaziosa da guerriero romano. Glielo facciamo notare ma Massimo non accetta provocazioni e continua imperterrito la folle gara contro Pac-Man.

tre fantasmi sbilanciati consentono allo sfidante di guadagnare altri 30 secondi preziosi. È una strage, quadruplice mangiata in pochi attimi, la sfida diventa appassionante. Ormai è una lotta contro la velocità, la tensione, la sete.

Continua la battaglia, Boldi tamburella il joystick sulle ginocchia e sottolinea ogni passaggio del percorso con versi animaleschi. Non manca qualche insulto all'avversario sullo schermo e avvertimenti agli avversari passati e futuri del nostro torneo.

Virata la quota di 9000 punti

Dolore fortissimo a metà del secondo quadro. Solito eccesso di funambolismo e il primo colpo è perduto tra la disperazione del pubblico accorso come mai prima d'ora in questo appassionante Pac-Man-Mundial fra divi dello sport e dello spettacolo.

Siamo a 7.300 punti e il nostro Boldi comincia ad avvicinarsi alla vetta della classifica. Scatto sulla sinistra, dribbling stretto e finta verso un ostacolo,

Massimo Boldi ha ancora un fantasma a disposizione e sembra intenzionato a battere persino il suo record personale che si aggira attorno ai 10.000 punti (così dice...).

Ancora due minuti appassionanti che vi lasciamo immaginare, ma improvvisamente un grave errore mette termine alla partita. Nel tentativo di conquistare un ennesimo bonus nella parte centrale dello schermo Boldi va a sbattere contro un dispettoso fantasma che cambia all'ultimo momento direzione. È finita, ma con onore ad un soffio dalla vetta: 9.800 punti. Va beeeene!!

A FINE GARA

EG: Ottimo punteggio.

MASSIMO: Ma certamente, per Bacco, non l'ho mai messo in dubbio; io sono una sicurezza, una si-cu-rezza.

EG: Effettivamente ti avevamo sottovalutato e anzi ancora ci chiediamo come sia successo.

MASSIMO: Vuoi dire che si mettono in dubbio le mie doti, il mio... super dotaggio?

EG: Beh, in un certo senso.

MASSIMO: Bestia che figura...

EG: Ma sei proprio sicuro che non sia stato un caso?

MASSIMO: Ma che caso; se lo fosse te lo dissi, no?

EG: Mah, stentiamo a crederci.

MASSIMO: Ma allora te sé propri scemo. Guarda che ci riprovo, eh?

EG: ...ok, allora ripartiamo.

MASSIMO: ...va beneee!

CLASSIFICA

Nome	Professione	Punteggio
ENRICO BERUSCHI	ATTORE	12.400
HANSI MULLER	CALCIATORE	11.415
MASSIMO BOLDI	ATTORE	9.800
RENZO ARBORE	ATTORE	4.200
BONCOMPAGNI	REGISTA	3.550

Seguite l'avvincente sfida a Novembre: PAC-MAN contro

MAX MANCUSA
il disegnatore di Mister EG

L'ISOLA NASCOSTA..

HO PAURA CHE CI SIAMO FICCA. TI IN UN BEL GUAIO, FLOPPY VA' CHE BUIO!!
SECONDO I MIEI CALCOLI FRA' POCO CI SARA' PIU' CHIAR

HAI RAGIONE! IL CIELO SI STA' SCHIARENDO LE NUVOLE SI DIRADANO!

FLOP ERROR: QUA SOTTO C'E' IL MARE, NON ERA PREVISTO...
GUARDIAMO LA BUS. SOLA! MA.... DOVE L'HO MESSA, ECCO.. FORSE LI... NO NON E' LI. AIUTAMI A CERCARE!

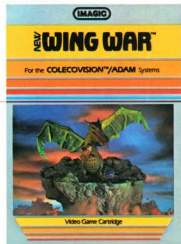
FLOP: CALCO. LI ESATTI!

GUARDA SOTTO IL SEDILE. IO GUAR. DO DI QUA.... MACCHE', UFF...

MA DOV'E'? AH! ECCO!! E' QUI SOT...
BOOM

...
AHI AHI... RIUSCIRA' EG A TOR. NARE A CA. SA SANO E SALVO?
LO SAPREMO NELLA PROSSI MA PUNTATA.

WING WAR

IMAGIC
cartuccia — Colecovision

Audist — L. 89.000

Ehi, sputafuoco, ecco che cosa potrà riscaldare le vostre serate in compagnia di qualche altro focoso amico; si tratta infatti di questa nuova quanto mai gradita cartuccia per consolle della Coleco, prodotta dalla Imagic una nuova ma quanto mai attenta ditta Americana che a mio parere sa il fatto suo. Wing War, questo è il nome del "focoso" gioco è l'insieme delle peripezie di un draghetto che tra le vostre mani diventerà l'artefice di stupende avventure, il joy-stick diventa importantissimo e vi permetterà letteralmente di fare volare il draghetto come sospinto da un miracoloso soffio, si tratta dei bottoni laterali del "joy" che con una continua quanto mai costante "premuta" alzeranno o diminuiranno il livello di volo del drago, e tutta questa fatica per catturare o forse meglio per rimanere in possesso di alcuni cristalli importantissimi per il sostentamento del vostro amico.

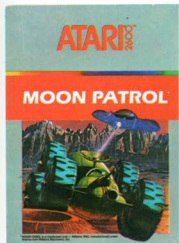
Ovviamente tutte le operazioni che eseguirete saranno immancabilmente ostacolate da poco piacevoli abitanti della caverna nella quale "alloggiate" e quindi "occhio" ai vari pipistrelli, mostri a due teste, spiriti del fuoco e così via. Il contatto con questi nemici è letale e provoca la "defunzione" del draghetto, ovvio che potete difendervi con una spruzzatina di fuoco tanto per restare in allenamento e non perdere la faccia con il vicinato; operazione facile che si compie con il pulsante di sinistra mentre per le operazioni di volo servitevi di quello di destra.
Il gioco può svolgersi anche in esterno o meglio il drago può uscire dalla caverna e cercare nuovi cristalli in cielo aperto, comunque questo non scoraggerà nuovi nemici pronti a farvi fuori.
I cristalli come dicevo prima sono molto importanti ed aumentano il nostro potenziale di forza dato che le nostre riserve di "gasolio" non sono infinite, perciò attenzione a fare buona scorta di provviste. Per impossessarsi dei magici cristalli basta posare il "dolce peso" del drago sopra i cristalli e saranno subito di nostro possesso. L'ideale sarebbe riportare i cristalli a casa ogni volta ma non è cosa facile perciò limitatevi ad ottenere i benefici immediati dei cristalli.
Durante il gioco in qualche posto sperduto può apparire un uovo, che dobbiamo assolutamente prendere in consegna se vogliamo che il gioco una volta accidentalmente colpiti dai nemici finisca, senza avere un drago di riserva.

Attenzione al fuoco perché una volta a secco ogni nemico mieterà la sua vittima e nel caso specifico mi riferisco "alla di noi esistenza", perciò cercate di dosare sapientemente le munizioni onde evitare spiacevoli momenti.
Il cristallo però ci preserva per quanto è possibile dagli attacchi nemici e ci rende per così dire immuni ma non cullatevi sugli allori perché ogni contatto indebolisce le nostre difese provocando poi la totale sparizione dei nostri poteri.
Ma vediamo quali e quanti sono i nemici con i loro rispettivi valori ai fini del punteggio:
RAGNI = 75
PIPISTRELLI = 75
UCCELLI = 75
API ASSASSINE = 75
STALATTITI = 75
LEONE ALATO O ANCHE DETTO GRIFFIN = 100
PIOVRA = 100
ALVEARE = 100
FUOCO = 200
LIBELLULE = 200
HYDRA O CANE A DUE TESTE = 200
DEMONE DELLE ROCCE = 500
Come potete vedere per fare punti ci sono molte possibilità e la vostra furbizia e la vostra abilità possono essere messe alla prova in qualsiasi momento.

LIVELLO GIOCO	****
ORIGINALITÀ	****
GRAFICA	**
VOTO	****

Valori da uno a cinque

MOON PATROL

ATARI
cartuccia — Atari 2600

Atari — L. 79.000

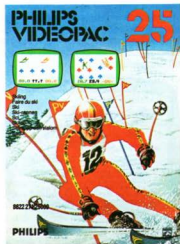
Ancora una volta siamo catapultati nello spazio, sulla Luna, e questa volta alla guida di un fuoristrada lunare. La missione affidataci consiste nel far correre il Moon Buggy il più rapidamente possibile sulla superficie lunare. Ci sbarrano la strada enormi crateri, campi minati e cumuli di pietre. Agli ostacoli inanimati dobbiamo aggiungere gli Ufo devastatori e quelli semplici. Vediamone subito la differenza, è semplice ma pericolosa: gli Ufo devastatori sganciano bombe che aprono profondi crateri davanti al nostro mezzo. Se tra il terreno e il colpo sganciato si troverà il nostro veicolo: ciao! All'inizio del gioco abbiamo quattro Buggies e ne avremo uno di più a 10.000, 30.000 e 50.000 punti. Nella parte bassa dello schermo sono indicati, oltre ai punti, i mezzi ancora a disposizione, il punto del percorso che ci rimane da percorrere e, importantissimo, il cronometro. Più in fretta viene realizzato il percorso, più punti ci verranno assegnati. Per manovrare sulla superficie selenica abbiamo tre movimenti. Possiamo accelerare, rallentare e, spingendo la manopola in avanti, saltare. Premendo il pulsante rosso spareremo in avanti e in alto: elimineremo così gli ostacoli che si parano sulla nostra strada e gli Ufo che ronzano sulla nostra testa. I carri armati non si muovono ma sparano: non sottovalutateli! Il gioco prevede tre livelli di difficoltà, predisposti per uno o due giocatori. Mentre giocate sarete rallegrati da un piccolo rock, comunque se non amate la musica o se ritenete che possa distrarvi, potete disinderirla spostando la levetta del difficulty su A; in questo modo non eliminerete i rumori di sottofondo che accompagnano l'azione. Veniamo ai punteggi. Distinti sono i punti che si ottengono saltando un ostacolo o sparandogli.

Certo non potremo saltare gli Ufo e dovremo accontentarci di abbatterli sparando, otterremo così 100 punti per il normale e 200 per il devastatore. Sparare ad un masso ci procura 100 punti, saltarlo 80; mentre saltare un cratere o una mina ci faranno guadagnare 100 e 50 punti. Inoltre sparare o saltare un carro armato ci procura 200 e 100 punti. Ci sono poi dei bonus ma il conteggio dipende dai secondi segnati sul cronometro e dalle varie sezioni di percorso, rendendo la spiegazione difficoltosa. Mi sembra di essere abbastanza esauriente e... noioso. Se dobbiamo essere sinceri, Moon Patrol non ci dice molto di nuovo del mondo del video game. Questo non significa che non sia divertente giocarci, che i colori siano buoni e la grafica gradevole. Può essere una possibilità per ampliare la propria videoteca. "Ma che Mun Bug, quando ero giovane saltavo i fossi con una gamba sola!"
Non fateci caso, è il mio nonnetto che brontola.

LIVELLO GIOCO	***
ORIGINALITÀ	*
GRAFICA	**
VOTO	**

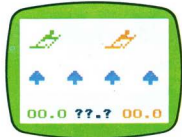
Valori da uno a cinque

SKI

PHILIPS
cartridge — Videopac

Philips — L. 45.000

Se un giorno, in un pomeriggio afoso, vi viene voglia di provare le sensazioni piacevoli trascorse su un campo da sci, in una nota stazione invernale, il gioco che vi

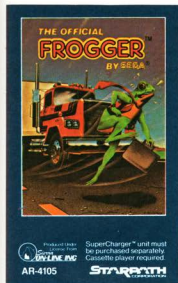
proponiamo può in parte, essere in grado di soddisfarvi.
Sebbene il titolo sminuisca le prestazioni del gioco in questione, quest'ultimo tuttavia risulta essere molto completo, offrendo anche la possibilità di scelta tra 3 diversi tipi di gara, segnando volta per volta sia il tempo intercorso tra ogni manche, sia il numero di errori e quindi penalità che ogni giocatore compie.
A proposito di giocatori, è importante ribadire che questo gioco è l'unico a nostra disposizione dei giochi PHILIPS, in cui si può effettivamente giocare contemporaneamente in due, senza costringere i giocatori a rapidi passaggi da mano a mano dei joystick, che compromettono il più delle volte i primi istanti della gara del giocatore successivo. Lo schermo del gioco si presenta particolarmente curato, anche se la definizione grafica non è tra le migliori.
Quest'ultimo, raffigurante un campo innevato, presenta i due sciatori, che prima della partenza sono girati di traverso, uno di colore giallo e l'altro di colore verde.
Le porte che definiscono il percorso, sono identiche per i due giocatori, ed essendo a forma di pini, vengono spesso confuse creando alcuni problemi.

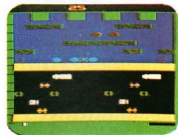
Il basso dello schermo è diviso in tre parti: la prima, partendo da sinistra indica il tempo impiegato dal giocatore verde fino al momento in cui lo sciatore non sbaglia; da questo momento il computer non indica più il tempo ma il numero di errori fatti fino ad allora.
La seconda parte contiene invece il migliore tempo ottenuto durante tutte le manche e come al solito resta fino al momento in cui un concorrente non lo migliora.
La terza ed ultima parte è invece dedicata al secondo sciatore e svolge le medesime funzioni della prima.
Come già ho accennato, si hanno a disposizione ben tre diversi tipi di gara: Slalom, Slalom gigante ed infine Discesa libera.
Per selezionare il tipo di gioco in cui vogliamo cimentarci, basterà muovere il joystick fin quando non comparirà la scritta indicante appunto la gara che si desidera.
Fatto ciò, si è pronti a partire con il proprio sciatore non appena il computer dà l'ok.
Veniamo ora alla descrizione gara per gara delle tre disponibili: la prima, lo Slalom è quella più impegnativa delle tre, e come molti sapranno consiste nel far eseguire al proprio sciatore un percorso serpeggiante vincolato da porte blu e rosse.
Le porte a loro volta possono essere collocate in due modi differenti: orizzontalmente, obbligando così il passaggio del concorrente dall'alto verso il basso, e verticalmente, offrendo così la chance di passare da sinistra verso destra e viceversa.
Il computer ferma il tempo non appena uno dei due concorrenti taglia il traguardo.
Spostando la cloche verso se stessi, si fa partire il concorrente; viceversa un movimento opposto lo farà chiaramente rallentare fino a farlo definitivamente fermare.
Chiaro però che nel caso di fermata si perderà una notevole quantità di tempo, recuperabile in parte facendo accelerare il proprio sciatore mediante il tasto di fuoco presente sul joystick.
Lo Slalom Gigante (Giant Slalom) è pressapoco uguale al precedente Slalom, si differenzia soprattutto per due cose: la pista è molto più lunga e la distanza presente tra le porte è notevolmente maggiore rispetto a quella che c'era nella gara precedente.

La Discesa Libera a sua volta si differenzia anch'essa dalle precedenti specialità soprattutto per una disposizione differente delle porte che consentono una più rapida velocità dello sciatore.
Comunque, per offrire una più svariata gara, il computer dà la possibilità al concorrente di cimentarsi in una "combinata alpina" in cui sono compresi tutti e tre i tipi di gioco presentati.
Una volta che è stata scelta la gara voluta, il computer per confermare emette un segnale acustico.
A sua volta un secondo segnale, sta ad indicare che il conto alla rovescia è partito, e conseguentemente a ciò, gli sciatori si pongono in posizione di partenza fino a quando non si udirà uno sparo indicante il segnale di partenza.
Ma attenzione, il vostro sciatore è in grado di partire solo e solo se la leva del vostro joystick è azionata verso di voi; in caso contrario il vostro concorrente non partirà ed il tempo viceversa comincerà ad essere conteggiato.
Qualora venga conclusa una manche qualsiasi, automaticamente ne inizierà un'altra fino a quando non si premerà il tasto di RESET.
Ora non mi resta altro che augurarvi buon divertimento con questo entusiasmante VIDEOPAC SKI.

LIVELLO GIOCO	**
ORIGINALITÀ	***
GRAFICA	*
VOTO	***

Valori da uno a cinque

FROGGER

STARPATH
cassetta — Atari VCS 2600

Ruggeri Telegames — L. 45.000

Famoso e giocatissimo nei bar di tutto il mondo, ecco su cassetta per il Supercharger il Frogger originale. Mai come in questo caso vale la pena di avvertire che il gioco è del tutto identico a quello conosciuto. Grazie alle capacità di espansione di memoria del Supercharger, ci si trova di fronte ad una grafica perfetta e il divertimento è assicurato.
Per quei pochi che non lo conoscessero diremo che Frogger è l'avventura di una simpatica ranocchia che deve raggiungere la sua tana affrontando pericoli su un'autostrada e un vorticoso fiume. Bisogna dunque saltellare fra le auto, gli autocarri e le autocisterne per raggiungere la riva del fiume. Il gioco prevede che la rana non sappia nuotare e dunque debba aiutarsi facendosi trasportare dai tronchi d'albero che transitano sul fiume o dalle tartarughe. Queste ultime però non sono proprio dei mezzi di trasporto ideali: a volte si immergono con tanti saluti per l'incolumità della nostra rana.
Superate tutte queste insidie la rana si va a piazzare in ognuna delle cinque tane previste dal gioco. A conclusione di questa operazione il gioco ricomincia con qualche complicazione in più. L'autostrada si trasforma ben presto in una pista per conduttori di TIR scatenati e il fiume si riempirà di coccodrilli e serpenti affamatissimi.
L'uso del solito joystick è molto semplice: avanti, indietro, destra o sinistra. Il pulsante rosso non è utilizzato per questa prova.
Il giocatore dispone di cinque rane all'inizio del gioco e la possibilità di vincerne una ogni 20.000 realizzati. Arrivare a tale punteggio non è facile: ogni balzo in avanti vale 10 punti, la conquista di una tana vale 50 punti. Dopo ogni fase conclusa si ha un bonus di 1000 punti. Occhio anche al tempo, prima si conclude l'operazione e più punti si guadagneranno.
Le alternative proposte dal Difficulty switch della consolle Atari offrono due possibilità: nella posizione A sarà impossibile lasciarsi trasportare oltre il limite dello

schermo TV pena la perdita della rana. Nella posizione B (più facile) invece si riappare dal lato opposto del video.

LIVELLO GIOCO	***
ORIGINALITÀ	****
GRAFICA	****
VOTO	****

Valori da uno a cinque

SARGON III

HAYDEN SOFTWARE
disco — Apple II

Bits & Bytes — L. 127.000

Sargon III è un gioco di scacchi, per giocare contro il computer, che succede ai già noti SARGON e SARGON II, sempre della Hayden. Sargon III è probabilmente quanto di meglio oggi esista per quanto riguarda il gioco degli scacchi con gli home o personal computers. Sargon III è provvisto di tutta una serie di possibilità che lo rendono veramente al di sopra di qualunque altro programma di scacchi o di giochi da tavolo. Vediamo dunque cosa offre Sargon III. Innanzitutto va detto che nella scatola del gioco, oltre ad un ricco libro di istruzioni, si trovano due dischetti. In uno è contenuto il vero e proprio programma del gioco, con tutte le sue funzioni. Nell'alto, una specie di "data disk", sono contenute alcune partite o situazioni di gioco.
Le caratteristiche del gioco vero e proprio, cioè del primo disco, sono molte. Cominciamo dai livelli di difficoltà, che sono 9. I livelli da 1 a 8 prendono il seguente tempo per ogni mossa:
livello 1 - 5 secondi circa
livello 2 - 15 secondi
livello 3 - 30 secondi
livello 4 - 1 minuto
livello 5 - 2 minuti
livello 6 - 3 minuti
livello 7 - 6 minuti
livello 8 - 10 minuti per mossa.
Il livello corrispondente alle parti-

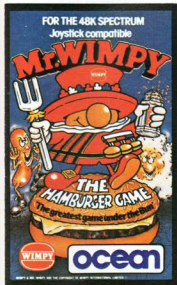
te dei tornei è il livello 6, perché in esso il computer è tenuto a eseguire 40 mosse in meno di due ore, come da regolamento. Il livello 9, sopra non elencato, non ha un tempo di risposta, ma risponde solamente quando si verifica una delle seguenti condizioni.
1) La posizione che Sargon sta esaminando è contenuta nella sua libreria di mosse (ne contiene più di 68000!).
2) La mossa è forzata, nel senso che è la sola mossa che Sargon possa fare (per esempio uno scacco al re in cui il re possa scappare in una sola casella).
3) Sargon veda uno scacco matto forzato contro se stesso o il suo avversario.
4) La ricerca di Sargon sia fatta terminare dal giocatore schiacciando contemporaneamente i tasti CTRL e T.
È stato aggiunto, rispetto alla precedente versione (Sargon II), una specie di sistema di conteggio dei punti, a seconda dei vantaggi posizionali o materiali (di pezzi), per cui Sargon fa sempre la mossa che gli garantisce il maggior punteggio. Questa caratteristica è molto utile per capire, a parità di pezzi, quale giocatore, fra voi e Sargon, sia in vantaggio posizionale, cioè abbia i pezzi disposti nel miglior modo. Premendo contemporaneamente i tasti Ctrl e J si può vedere il punteggio attuale e le mosse che sta pensando Sargon. Se il punteggio è negativo, vuol dire che Sargon vi considera in vantaggio, se è positivo, in svantaggio. Il valore dei pezzi per Sargon è lo stesso della più recente dottrina scacchistica, e cioè: pedone = 100, cavallo = un po' meno di 300, alfiere = 300, torre = 500, regina = 1000. Un punteggio che varia tra −99 e +99, generalmente indica una differenza posizionale, mentre i pezzi sono uguali per entrambi i giocatori. Un punteggio di +0 −9999, indica che lo scacco matto è forzatamente in arrivo.
Altre caratteristiche di Sargon III sono la possibilità di inserire una partita già cominciata, di cambia-

re parti con Sargon in qualunque momento della partita, di forzare la sua mossa senza farlo pensare, di tornare indietro di quante mosse si vuole nel corso di una partita. E poi ancora si può: farsi suggerire delle mosse durante la partita, impedire a Sargon di pensare alla sua mossa mentre tocca a voi rispondere (e questo particolare praticamente raddoppia il numero dei livelli), offrire a Sargon il pareggio: deciderà lui se gli sta bene o meno (se è in vantaggio rifiuta sempre). Ma la caratteristica più importante di Sargon III, che i suoi predecessori non avevano, è quella di potere "salvare" su dischetto una partita già cominciata. Una partita occupa soltanto 3 blocchi, di circa 560 disponibili su un dischetto (senza DOS). Quando si recupera una partita archiviata, la si può rivedere dall'inizio. Ogni volta che si preme il tasto 'return' il computer avanza di una mossa, fino ad arrivare al punto in cui si era arrivati. Esiste anche la possibilità di effettuare dei piccoli imbrogli. Si può, ad esempio, cambiare colore insieme alla mossa. Cioè, supponendo di avere il bianco, al proprio turno invece di muovere, si può avere il nero e muovere con quello, rubando una mossa al bianco che nel frattempo è passato sotto il controllo del computer. Sargon III, come detto, dispone di una libreria di più di 68000 mosse, cui attinge durante la partita. Bene, se così vi sembra troppo forte, si può impedirgli di accedere alla sua "biblioteca" privata e farlo così contare solo sulle proprie forze. Altra caratteristica molto utile, per chi possiede una stampante, è quella di poter stampare, direttamente dal programma, una partita nelle posizioni in cui si è arrivati; si può anche stampare la lista delle mosse fatte. Sargon III può anche fungere da semplice scacchiera per una partita tra voi e un vostro amico. Inoltre controlla che le mosse siano regolari, scrive la lista delle mosse sullo schermo, a richiesta può suggerire una mossa o farla lui direttamente. Naturalmente può anche stampare il listato delle mosse o la situazione corrente, come in una normale partita tra Sargon e voi. Tutto questo è contenuto nel dischetto principale. L'altro dischetto, che non può essere usato senza quello principale, contiene 107 grandi incontri e alcuni problemi, di cui sta a voi, ma anche con l'ausilio del computer, trovare la soluzione. Tra i grandi incontri, che spaziano dal 1851 al 1980, si possono trovare le partite più famose della storia scacchistica, come quella tra Reti e Alekhine, giocata a Baden Baden nel 1925, o quelle più recenti tra Fischer e Spassky, per il campionato del mondo del 1972. Tra gli altri grandi campioni che figurano in questo "manuale" dei grandi match, figurano anche Anderssen, Tarrasch, Lasker, Capablanca, Nimzovich, Tartakover, Tal, Petrosian, Larsen e nomi recenti come Korchnoi, Karpov e persino il giovanissimo Kasparov, speranza sovietica che è già approdata, nel momento in cui scriviamo questo articolo, alle semifinali del prossimo campionato del mondo. Sargon III è un programma molto interessante sia per gli esperti (il livello 3 basta e avanza per una terza categoria), sia per i principianti, che possono imparare a giocare con Sargon III leggendo il manuale e provando i problemi del secondo dischetto.

LIVELLO GIOCO	****
ORIGINALITÀ	**
GRAFICA	****
VOTO	***

Valori da uno a cinque

MR. WIMPY

OCEAN
cassetta — Spectrum 48 K

Rebit — L. 20.000

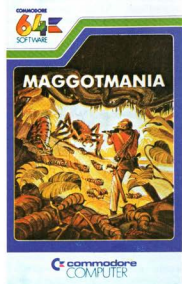
Non avete mai assaggiato i gustosissimi hamburger di Mr. Wimpy? Fate male perché sono veramente appetitosi e ricchi di ingredienti. Se volete assaggiare qualcosa di veramente speciale dovete proprio andarci da questo famigerato Mr. Wimpy che ormai ha il locale più rinomato della città. C'è solo un piccolo inconveniente, rappresentato da Waldo il ladro di hamburger, il quale non ne ha mai abbastanza di abbuffarsi a vostre spese. Non contento di abbuffarsi con gli ingredienti, Waldo, vi ruba anche i cestelli necessari per recuperare le provviste dalla dispensa. Ma lasciamo stare per un attimo le storielle e guardiamo più scrupolosamente questo gioco. Iniziando con la prima parte dell'avventura il nostro Wimpy, che è da voi guidato con i soliti tasti di movimento omnidirezionali, deve raggiungere la dispensa dove sono ordinatamente e preziosamente custoditi tre tipi di ingredienti: pane, formaggio e naturalmente carne. Ad ostacolarlo in questa operazione ci sono tre grosse forme di pane raffermo che con il loro movimento verticale alternato rendono difficile la vita del nostro spericolato personaggio. Come se tutto ciò non bastasse il giocatore fa qui la sua prima conoscenza con il famigerato Waldo, superpredatore di cestelli e provviste, il quale non avendo scrupoli nel suo pazzo movimento disorienta spesso e volentieri il povero Wimpy. All'inizio del gioco, con una giusta dose di buona volontà, dovete partire dalla vostra cucina (sulla sinistra) alla volta della dispensa, situata nella parte destra dello schermo di gioco. Quando avete raggiunto quest'ultima, il cestello che vi portate appresso si trasforma automaticamente in un saporito ingrediente. Se raggiungete la cucina sani e salvi dovete subito ripartire alla conquista degli altri ingredienti. L'ultima provvista da prendere dalla dispensa è il formaggio. Se riuscirete a portarlo in cucina passerete automaticamente ad un livello superiore di gioco dove imparerete a cucinare gli appetitosissimi hamburger. Ed eccovi giunti in uno schermo completamente diverso dal precedente. Il povero Mr. Wimpy si trova inseguito da strani personaggi vagamente Kafkiani i quali non hanno altro scopo che ostacolare la costituzione degli hamburger. Questi personaggi non sono altro che delle uova al tegamino, dei cetriolini e degli altri insaccati ambulanti dall'aspetto molto simpatico. Per difendervi da tutto ciò non avete certo un raggio laser ma, come si conviene ad un bravo cuoco, avete del pepe immobilizzante che stordisce le uova & Company per un periodo sufficiente da permettervi la fuga. Ma attenzione perché oltre ad avere un numero limitato di pepe da utilizzare, non potete sparare due volte consecutivamente, ma dovete aspettare che la prima immobilitazione abbia finito il suo effetto. Oltre a questo c'è anche il grosso handicap che il pepe può essere lanciato solo ed esclusivamente nella direzione di movimento del nostro sempre più accanito Wimpy. I tre pizzichi di pepe che avete a disposizione sono effettivamente un po' pochi per immobilizzare un numero così alto di "ospiti". Il gioco vi da però la possibilità di recuperare questa preziosa spezia (e non è molto difficile!) prendendo dei Bonus rappresentati ora da tazzine del caffé, ora da gelati e da altri marchingegni che di volta in volta compaiono e gironzolano per tutta la cucina.
Se avete un attimo di pazienza vi spiego come eliminare gli insaccati, i cetriolini ecc. senza l'utilizzo di pepe ed aumentando il punteggio.
Guardando bene l'andamento del gioco noterete che di tanto in tanto questi ingredienti si scontrano restando appiccicati l'uno con l'altro riducendo così la loro velocità di spostamento. Quando succede questo "inconveniente" non dovete far altro che portarvi al piano superiore e far cadere sopra la loro testa i vari componenti che trovate normalmente sulla vostra strada e che servono a fare gli hamburger. Così facendo vi sbarazzerete di due scomodi ospiti che andranno ad arricchire il gusto dei vostri hamburger. E via via i livelli di gioco si susseguono e camminano di pari passo all'aumentare di difficoltà dei "labirinti" con un numero sempre maggiore di ospiti indesiderati che ostacolano la buona riuscita della vostra cucina all'americana. L'abilità e

l'astuzia diventano così le due componenti basilari per la buona riuscita del gioco, dato che con le cinque vite messe a disposizione non si può andare molto lontano. Una cosa di cui non ho ancora parlato è della grafica, che sicuramente soddisferà tutti i possessori di questo "hamburger game". Tralascerei il disegno che compare durante il caricamento perché è bello in quasi tutti i computer game e passerei piuttosto a descrivere a grandi linee i vari elementi grafici. Tutti i personaggi sono simpaticissimi, ben disegnati e si muovono in uno scenario molto strutturato. Prendiamo per esempio il primo schermo. Sulla sinistra troviamo Mr. Wimpy all'uscita dalla cucina, sopra di lui tre cestelli di dimensioni diverse serviranno a contenere i tre ingredienti posti sulla destra, sopra l'entrata della dispensa. Sulla sinistra, ma sotto la cucina, c'è un BONUS temporeggiato che parte da 600 punti da quando Wimpy si lancia nell'avventura verso la dispensa. Naturalmente meno tempo impiegate a prendere le provviste, maggiore sarà il bonus che andrà ad aumentare il vostro punteggio.
In alto allo schermo troviamo rispettivamente: il punteggio più alto, il totalizzatore dei punti, il pepe a vostra disposizione e naturalmente le vite rimanenti (all'inizio del gioco sono 5). Il tutto è splendidamente contorniato da spessissimi muri che servono a non farvi pervenire i cattivi odori della cucina. Beh! Come vi sembra come primo livello di gioco?
Se dopo l'acquisto del famigeratissimo "hamburger game" Mr. Wimpy avrete degli incubi Kafkiani durante la notte, sognando di essere inseguiti da un bel cetriolone o da un vorace insaccato, beh, non preoccupatevi perché è una cosa del tutto normale. A me è successo più di una volta!!!

LIVELLO GIOCO	***
ORIGINALITÀ	*****
GRAFICA	****
VOTO	****

Valori da uno a cinque

MAGGOTMANIA

CBM (UK) LTD.
cassetta — Commodore 64

Rebit — L. 29.000

Dopo circa cinque minuti e mezzo dall'inizio del caricamento dati (è questo infatti il tempo necessario al vostro CBM 64 per caricare l'intero programma) vi troverete ad essere una piccola creatura in un ambiente ostile, infestato da insetti micidiali, dai quali vi potrete difendere solo grazie ad una pozione velenosa che, spruzzata al momento giusto, vi permetterà di sopravvivere qualche secondo in più alla serratissima caccia che vi verrà data sin dall'inizio del gioco.
Colpendo il bruco (in inglese "maggot", da cui il nome del gioco), questi si dividerà in più parti, rendendovi più difficile la vita, e dovrete fare molta attenzione ad ogni singolo pezzo, velenoso come l'intero corpo.
A rincarare la dose di pericolosità, ad intervalli regolari, o quasi, calerà dall'alto un gigantesco

ragno (l'autore si è ispirato probabilmente a una vedova nera) che saltando da una parte all'altra del campo cercherà di "pungervi" per eliminarvi; ma se sarete voi a farlo fuori riceverete la bellezza di 1000 punti, ed altrettanti ne avrete colpendo una innocente lumaca che sembra passare ogni tanto lì per caso.
Il gioco delude un pochino sia sotto l'aspetto dinamico sia per la grafica ed il suono, rimanendo nell'ambito dei video-games. Per ragazzini nevrotici dai riflessi prontissimi (dopo i 20000 punti è praticamente impossibile durare più di qualche secondo alla elevatissima velocità assunta dagli insetti predatori).

LIVELLO GIOCO	***
ORIGINALITÀ	**
GRAFICA	**
VOTO	**

Valori da uno a cinque

THE WIZARD & THE PRINCESS

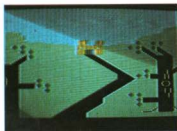
MELBOURNE HOUSE

cassetta VIC 20

Melbourne House software for the standard VIC 20 The Wizard & the Princess by Clifford Ramshaw A MULTI-PART ADVENTURE

Rebit L. 17.000

Il mago e la principessa è una avventura grafica, un po' di strategia e un po' di azione, che ha il grande pregio di essere abbastanza bella ma di non richiedere al vostro VIC 20 nessuna espansione di memoria. Ma veniamo al gioco. Naturalmente la vostra missione è quella di salvare la principessa dalle grinfie del mago cattivo, e questo obiettivo si può raggiungere attraverso 5 fasi diverse. L'obiettivo della prima fase è quello di trovare il castello. Infatti all'inizio della partita vi trovate in aperta campagna, e il castello non è nel vostro campo visivo. In questa fase, peraltro abbastanza facile, i comandi sono 3: L per girare a sinistra (left), R per la destra (right) e F per andare avanti (forward). Per trovare il castello bisogna prima trovare un sentiero, nero, e poi seguirlo. Se si sbaglia strada si finisce nel burrone, e si vede un omino precipitare giù da una rupe (ma la partita non termina). Comunque, per aiutarvi, sappiate che bisogna premere due volte la R, quindi si dovrebbe vedere il sentiero. Premete due volte la F ed entrate nel castello. Ora viene chiesto di premere SHIFT e RUN/STOP sul registratore, per caricare così la seconda fase del gioco. Ora vi trovate di fronte ad un enorme drago verde, che dovete ammazzare, se volete proseguire con la partita. L'unico punto in cui il drago è vulnerabile è la gola. Voi però disponete di una spada molto corta e per colpirlo sulla gola dovete avvicinarvi molto, rischiando così di essere bruciati dall'alito del drago. I comandi per questa seconda fase sono W e X per l'alto e il basso, la A e la D per sinistra e destra.
La terza parte del programma è forse la più difficile. Vi trovate infatti in un labirinto di cui dovete trovare l'uscita. E vi assicuriamo che non è tanto facile. Può aiutarvi disegnare man mano una mappa, in modo da non continuare a fare il giro dell'oca. I comandi in questa fase sono la R, la L e la F, come nella prima fase. Nella quarta fase dovete arrivare, finalmente, alla principessa. Prima di arrivare alla principessa, però, dovete attraversare 5 stanze, vigilate da mostri che vi attaccano non appena vi scorgono. Voi potete sparare, premendo il tasto T, e usare i soliti tasti R, L e F per muovervi. Quando arrivate nella stanza dove ci sono il mago e la principessa, ucciso il maligno potete procedere alla quinta ed ultima fase. Prima però una precisazione. In questa quarta missione, in alto a destra sullo schermo, appaiono due indicatori cruciali. Sono

WOUNDS e FATIGUE, ferite e fatica. All'inizio si parte con 100% di ciascuno dei due, ma se uno dei due indicatori arriva a 0 si perde una vita e si ricomincia da capo (ma solo da questo livello). La fatica si accumula camminando, ma bisogna dire che se invece di andare avanti si continua a girare su se stessi, tenendo premuti i tasti R o L, la fatica torna al 100%. Invece le ferite, provocate dai custodi del sotterraneo, non si possono "sistemare". Salvata la principessa, bisogna però condurla fuori dal castello. È questa la vostra ultima missione. Per farlo dovete attraversare un ponte, che è sorvegliato da un gigante al soldo del mago. La vostra missione termina quando riuscite a giungere al di là del ponte, evitando il gigante e le rovine del castello che nel frattempo sta crollando. I comandi ora sono la A per muoversi verso sinistra, la D verso destra. Per chi non riuscisse a uscire dal labirinto, e tuttavia volesse vedere gli altri livelli del gioco, diremo un piccolo trucchetto. Siccome il programma è scritto in BASIC, quando vi stufate di un livello schiacciate il tasto RUN/STOP e interrompete l'esecuzione del programma. Quindi premete SHIFT e ancora RUN/STOP, poi schiacciate PLAY sul registratore. Verrà caricato il livello successivo. Questo discorso non vale per passare dal quarto al quinto livello.

LIVELLO GIOCO	***
ORIGINALITÀ	***
GRAFICA	***
VOTO	***

Valori da uno a cinque

COMPRO
VENDO

AFFAREFATTO?
VOI CI SPEDITE I VOSTRI ANNUNCI E NOI VE LI PUBBLICHIAMO GRATUITAMENTE, OK? SAPPIAMO DEI VOSTRI PROBLEMI ECONOMICI E FACCIAMO IL TIFO PER VOI. LA NOSTRA RUBRICA VI DARÀ UNA MANO A RISPARMIARE UN PO' E MAGARI A FARE QUALCHE BUONA INATTESA AMICIZIA. ALLORA ASPETTIAMO I VOSTRI MESSAGGI, AFFAREFATTO?

VENDO il magnifico libro originale inglese "Further Programming for the ZX Spectrum" utilissimo ad un prezzo super super scontato.
Gorin Marco - Via C. Italia, 57 - 13100 Vercelli - Tel. 0161/56155 (ore pasti).

VENDO consolle Atari + 2 paddles + 2 joystick + cassetta Asteroids + cassetta Combat mai usato completo di imballo e garanzia L. 280.000 trattabili.
Pittei Fabio - Via Settevene Palo, 50 - 0052 Cerveteri (Roma) - Tel. 06/9953428.

VENDO Dracula e Microsurgeon (Imagic) per Intellivision in perfetto stato al miglior offerente o cambio preferibile zona Vercelli.
Vigone Roberto - Via Attone Vescovo, 24 - Vercelli - Tel. 0161/67451 (ore pasti).

VENDO VIC 20 - registratore - 3 cartucce - 1 libro per VIC 20 - 7 lezioni in basic (con cassette) a L. 350.000.
Ciccarelli Rosario - Via Tribunali, 8 - Ariano Irpino (AV) - Tel. 0825/872832 (ore pasti).

COMPRO qualsiasi cartuccia Atari - VCS 2600 a prezzi trattabili e possibilmente in buono stato.
VENDO Battlezone a L. 65.000, Missile Command a L. 40.000, Space Invaders a L. 25.000, tutto per Atari.
Casolari Filippo - Viale XX Settembre, 103 - Sassuolo (MO) - Tel. 0538/883661 (ore 20-22 tranne domenica).

VENDO cartucce per base Intellivision Soccer e Poker & Black Jack Mattel a un prezzo sbalorditivo. Occasione.
Maltana Alessandro - Salita Madonna Angeli, 7 - Agrigento - Tel. 0922/27735 (ore pasti).

CERCO listati di programmi per modulo di espansione Lucky.
Viganege Luca - Via A. Orsini, 21/26 - 16100 Genova - Tel. 010/369959 (ore pasti).

VENDO base VCS Atari + 5 cassette (Vanguard, Realsport, Soccer, Combat Outlaw, Missile Command) a L. 280.000.
Perone Gianluca - Via Città di Castello, 35 - 00191 Roma - Tel. 3273500 (ore 18-22).

COMPRO cassette Commodore 64 a basso prezzo.
SCAMBIO cassette Space Armada, Astrosmash (Intellivision) con cassette Commodore 64.
Marazzina Giulio - Via IV Novembre - Massalengo (MI) - Tel. 78950 (ore 19-20).

COMPRO cartuccia ling. Logo e cartuccia di espansione 16 Kbytes per VIC 20 a prezzo modico.
Nuzzolese Roberto - Via Varrone/Lotto - Pomezia (Roma) - Tel. 06/9123709 (ore 13-14).

VENDO Commodore VIC 20 + 1 cassetta a L. 110.000 trattabili (con 6 mesi di vita).
VENDO Videopac Philips + 3 cassette a L. 160.000 trattabili.
Carendi Davide - Tel. 317363 (ore 20-22).

CAMBIO cassette Intellivision nuovissime per ZX Spectrum solo o con altri componenti: cassette giochi, registratore, programmi.
Caporale Raffaele - Via Gaetano Salvemini, 16 - Bari - Tel. 080/419438 (ore pasti, escluso sabato e domenica).

VENDO consolle CBS Colecovision + 3 cartucce (Mouse Trap, Zaxxon, Donkey Kong) a L. 300.000. Telefonare ore pasti.
Alcamo Vincenzo 051/850917

VENDO home computer Creativision, nuovissimo, 16 Kbytes + tastiera + registratore + cartucce di giochi, garanzia in bianco a L. 900.000 trattabili, oppure cambio con Atari VCS 2600 + PacMan Popeye, Tutankham, Decathlon Miner 2049 er, Hero, Pitfall II (anche se i giochi non ci sono tutti, non importa). Scrivete a:
Bertani Mitia - Via Enrico Fermi - 20090 Cesano Boscone (MI) o se preferite, venite a trovarmi nella stessa via alle nuove costruzioni "Copacabana". Aspetto risposte.

VENDO ZX 81 + cavi collegamento + cassetta (facoltativa) al prezzo eccezionale di L. 120.000 (trattabili). Per informazioni (16,30-20)
Dufour Marco - Via Zuccoli, 26 - 20100 Milano - Tel. 6082237

VENDO gioco elettronico Seleco Ping-o-Tronic L. 70.000 (adatto per bambini più piccoli). Rivolgersi a:
Pelati Marco - Via Concordia, 77 - Marina di Pietrasnta - Lucca - Tel. 0584/21170 (se l'estate è terminata telefonare a 02/2139473).
VENDO inoltre cassetta Vampiri - 3D Invasion per ZX Spectrum a L. 16.000 (anche singoli).

VENDO Colecovision corredato di 6 cartucce: Donkey Kong - Zaxxon - Smurf (Puffi) - Venture - Mouse Trap - Carnival al prezzo di L. 500.000.
Borioli Enrico - Via Pusterla, 11 - Pavia - Tel. 0382/28461 (20-21 chiedere di Enrico o Marco).

VENDO Intellivision + 17 cassette (Skiing, Boxing, Math fun, Basket, Soccer, Triple action, Snafu, Sea battle, Frog bog, Star strike, Space armada, Astrosmash, Frogger, White water, Donkey kong, Pitfall!, Burgertime) con scatola e imballaggio - 1 Quik-stik e 1 joystick della Mattel. Prezzo da concordarsi. Solo zona Bologna.
Attilio Mordenti - Via Dante, 8 - Bologna - Tel. 051/347893 - (20,30-21,30)

COMPRO casssette Parker per Intellivision Q*Bert a L. 40.000, Frogger a L. 35.000 e Tutankham a L. 40.000, Burgertime a L. 35.000 e Buzz Bombers a L. 35.000.
Fantoni Alessandro - Viale Europa, 79 - Grosseto - Tel. 0564/29480 (ore pasti).

VENDO "Speed Freak", gioco elettronico tascabile della Mattel Electronics, perfette condizioni, L. 45.000 trattabili.
Flavio Candusso - Via Curià, 18 - 33017 Tarcento (UD) - Tel. 0432/784587 (dalle 19.00 alle 20.00)

VENDO Super Action controller set per Coleco con le cassette Rocky e Front Line L. 180.000. Garanzia da spedire. Base Colecovision 6mesi di vita con cassetta Mouse Trap L. 230.000.
De Renzio Modesto - Via Matteotti, 132 - 70032 Bitonto (BA) - Tel. 080/611273-613575 (ore pasti)

VENDO base Intellivision ottime condizioni + 6 cartucce (Burger Time - Tron I - Astrosmash - Auto Racing - Soccer - Poker and Black Jack- a . 490.000.
Bompan Andrea - Viale Monza, 355 - Milano - Tel. 2550740

COMPRO rotoli di carta termica per ZX Printer interfaccia joystick.
Mario Di Loreto - Via A. Saracino, 14 - Ostia Lido (Roma) - Tel. 06/5692106 (qualsiasi orario)

VENDO Videogioco tascabile novità "Turbo drive" della Casio con grafica/audio incredibile, 2 livelli, calcolatore incorporato a sole L. 60.000 trattabili.
Mario Di Loreto - Via A. Saracino, 14 - Ostia Lido (Roma) - Tel. 06/5692106

VENDO VIC 20 completo di cavi di collegamento ed un manuale a sole L. 150.000 usato solo 3 volte.
Manoni Riccardo -Via S. Maria Maddalena - Terni - Tel. 0744/54630 (tutti gli orari)

POSSIEDO le cassette Intellivision: Lock'n Chase, Calcio, Astosmash, Star Strike e Scacchi e vorrei scambiarle ciascuna con una delle seguenti: Burger Time, Crazy Hong, Treasures of Tarmin, Tower of Mistery, Mission X, qualsiasi cassetta Parker (per Mattel). Sono in perfette condizioni.
Amicabile Diego - Via Roma, 6 - 37058 Sanguinetto (VR) - Tel. 0442/81470 (pomeriggio e sera)

VENDO Sega 3000 numerosi programmi e un favoloso notiziario per capire in fretta e bene.
Gonzato Franco - Corso Fogazzaro, 174 - 36100 Vicenza - tel. 0444/42678 (8-20)

VENDO Philips Videopac G7000 25 cassette a sole L. 650.000.
Stacchini Paolo - Via Lamone, 2 - Bellaria - TEL. 49844 (ore pasti)

VENDO cartucce per Atari VCS 2600 a prezzi veramente incredibili; inoltre vendo programmi per il VIC 20. Per maggiori informazioni scrivere a:
Massimo Tabasso - Piazza Molineris, 1 - 12038 Savigliano (CN)

VENDO Intellivision + 9 cassette tra le più recenti (+ 2 scaccia pensieri in omaggio) a L. 450.000 o cambio con ZX Spectrum 48 K.
COMPRO ZX Spectrum 48 K.
Giunti Filippo - Via Niccolò Tommaseo, 56 - Sesto Fiorentino (FI) - Tel. 055/445707

RICCIONE

VENDO consolle Intellivision di 7 mesi + 6 cassette (Soccer - Basket - Tennis - Poker - Dracula - Zaxxon tutte per Intell.) il tutto a L. 350.000 trattabili, valore effettivo L. 700.000!
Lucio Pasini - Via Spontini, 32 - Riccione (FO) - Tel. 0541/48974 (ore pasti)

VENDO CBS Colecovision ancora in garanzia con espansion module 2 Turbo Drive, Q*Bert, Donkey Kong Junior, Donkey Kong ed altre. Prezzo da trattare. Solo zona Palermo.
Pellerito Maurizio - Via Portello, 5 - Palermo - Tel. 091/213380 (Campagna) 691229 (ore pasti)

CAMBIO

CAMBIO cassette Intell. e Imagic-Golf, Tron 2, Star, Strike, Space hawk, Dracula, Demon attack, Fathom, Auto Racing, Space Battle, Space Armada, Poker, Triple action per Pitfall, AD e D, Vectron, Mission X, River Raid e altre.
Carollo Valentino - Via Rossi - Barasso (VA) - Tel. 0332/747492 (19,30-20,45)

AFFAREFATTO

VENDO Commodore 64 + 120 programmi giochi + utilità causa passaggio a sistema superiore. Prezzo conveniente. I programmi in blocco solo L. 5.000 l'uno.
Bepi Borracci - Via Mameli, 15 - 33100 Udine - Tel. 0432/291665 (12/13,30-20/21)

VENDO Intellivision + 9 cassette + 2 joystick a L. 400.000 non trattabili o CAMBIO con ZX Spectrum 48 K completo di accessori, garanzia e manuale in italiano.
Stefano Pedrelli - Via Andrea Costa, 131/3 - 40134 Bologna - Tel. 051/413775 (ore pasti)

VENDO espansione di memoria 48K per Atari 400, inoltre SCAMBIO software su disco e cassetta per Atari 400-800.
Servolini Luigi - Via La Spezia, 81 - 00182 Roma - Tel. 06/7581219-384488 (ore pasti)

COMPRO software per Commodore 64 (in particolare) Pooyan, Chinese Juggler, Defender 64, Magic Desk.
Petazzoni Massimo - Via Azalee, 4 - Dresano (MI) - Tel. 02/9818346 (dalle 12 alle 22,30)

VENDO Pedro Hexpert Donkey Kong e molto altro software per Commodore 64.
Petazzoni Massimo - Via Azalee, 4 - Dresano (MI) - Tel. 02/9818346

COMPRO cassette x Intellivision in buono stato. Scrivere a:
Zucco Bruno - Via Pollino 16/B - 12040 Cuneo Fraz. Ronchi.

VENDO base Ino-It + 4 cassette (16 giochi) valore L. 190.000 a L. 90.000. Scrivere a:
Zucco Bruno - Via Pollino, 16/B - 12040 Cuneo Fraz. Ronchi.

CAMBIO programmi per Commodore 64 e VIC 20 e cerco utilizzatori Commodore per fondare club.
Lattuada Maurizio - Via Panizzi, 13 - 20146 Milano - Tel. 02/427890 (dopo le ore 20)

VENDO consolle Intellivision con 6 cassette (Burger time, Tron II, Frog Bog, Poker, Soccer, Ice trek dell'Imagic) ottimo stato L. 25.000.
Sergio Castaldo - Parco San Paolo, 32 - 80126 Napoli - Tel. 081/7674796 (ore pasti)

VENDO Intellivision + 22 cart. tra cui: Truckin, Burger time, Atlantis, Shark Shark, Mission X (manuali compresi) a L. 530.000 oppure cambio con Colecovision + alm. 4 cart.
Cerri Andrea - Via B. Buozzi, 57 - Viareggio (LU) - Tel. 0584/391391 (dopo le 20.00)

A TUTTI gli utenti del CBM 64!!! Si è formato il "CBM 64 User's Club". Tutte le informazioni necessarie per aderire si richiedano a:
De Bustis Antonio - Viale Medaglie D'Oro, 189 - Roma - Tel. 06/3453578 (20,30/21,30)

SCAMBIO software su disco per CBM 64 a scopi di hobby (possiedo 400 programmi).
Zappulla Franco - Via Lombardia, 14 - 40139 Bologna - Tel. 051/545667 (14-15;21-22)

VENDO consolle Creativision con quattro cartucce (imballato) L. 300.000 (o permuto con Colecovision).
Petrozzi Carlo - Via Lambruschina, 9 - Stimigliano Sc. (RI) - Tel. 06/8124656 (11.00-13.00/16.00-21.00)

VENDO Intellivision 8 mesi di vita + 5 cassette Star Strike, Frog, Bog, Backgammon, Soccer, Astrosmash, a sole L. 350.000.
Tollardo Bortolo - Via Massimo d'Azeglio - Chieri (TO) Tel. 011/9481826 (ore pasti)

VENDO cassetta Pitfall x Coleco a L. 50.000 o scambio con Nova Blast, River Raid, Mister do, Time Pilot, Q*bert, Popeye x Coleco.
Pizzolago Ettore - Via Fornase I tronco - Oderzo - Tel. 0422/713565 (ore pasti)

VENDO per Colecovision Pitfall, Tank Wars, Mouse Trap. Per Atari Real Sport Tennis. Un Atari / Coleco converter.
Fabrizio Brunelli - Viale Europa 57 - Roma - Tel. 06/5914756

COMPRO Intellivision con qualche cartuccia soprattutto "Soccer", massimo L. 200.000. Vendo programmi su cassetta per VIC 20 Poker, Sette e mezzo, Bewitchet, Arcadia, Warcky Waiters cadauna L. 10.000.
Grielo Giuseppe - Via Vecchia Massaquano, 23-0 - Vico Equense (NA) - Tel. 081/8790879, ore pasti

VENDO Kicktian, Avenger, Radar Rat Race da L. 30.000 a L. 35.000.
Stefano Porrone - Via G. da Salò, 14 - Milano - Tel. 6071725

SCAMBIO programmi per CBM 64, Palermo e dintorni.

VENDO cassetta Dracula (Imagic) per Intellivision a L. 50.000 o cambio per River raid, White Water, Micro surgeon.
Minolfo Marco - Via Notarbartolo, 35 - Palermo - Tel. 267117-45-37-02 (14.30/16.00)

VENDO consolle Philips G7000 un mese di vita a L. 150.000 (prezzo listino L. 230.000) e 4 cassette (Mostrospaziale, Labirinto, I due generali, Battaglia spaziale) a L. 15.000 cadauno.
Umberto Jatta - Via Rondinelli, 3 - Ravenna - Tel. 23965 (ore pasti)

COMPRO registratore x Atari 800XL a L. 80.000; Popeye Q+Bert su cassetta e cartuccia a L. 70.000; programmi su cass. tutto x Atari 800XL.
Raffaello Danzico - Via M. della Scala, 6 - 37134 Verona - Tel. 045/583360 (8-21)

VENDO Novablast L. 30,000, Burgertime L. 30.000, B&Beast e Lock'n'chase L. 25.000; Ski, Soccer, Tennis, Astrosmash L. 20.000, Sea Battle, Autoracing, Frog bog, a L. 18.000.
Raffaello Danzico - Via M. della Scala, 6 - 37134 Verona - Tel. 045/583360 (8-21)

VENDO base Intellivision + 16 cassette + 2 giochi da tavolo + 8 musicassette stereo + 6 dischi 45 giri + 1 orologio a L. 600.000 (seicentomila) intrattabili. Scambierei solo Lombardia.
Parmigiani Francesco - Via Brera, 20 - Cornaredo (MI) - Tel. 02/9363806 (14-18)

VENDO Intellivision (consolle), Lucky (tastiera alfanumerica), Intellivoice e 15 cartucce il tutto in ottimo stato.
Alessandro Zibetti - Viale V. Veneto, 9 - Gallarate (VA) - Tel. 0331/791028 (ore pasti)

VENDO 4 videogiochi tascabili: Il calcio dei campioni (Casio); Toutankhamon (Bandai); Basketball 2 (Mattel); Speed Freak (Mattel) a L. 120.000, possibilità di vendita separata.
Pompilio Capriotti - Via Val d'Adige, 12 - 63037 Porto d'Ascoli - Tel. 0735/659064 (dalle 12,30 alle 13,00)

COMPRO ZX Spectrum 48k a buon prezzo e perfettamente funzionante. Scrivetemi. Rispondo a tutti.
VENDO gioco elettronico F1 della Tomy a L. 20.000 oppure lo scambio con un joystick per ZX Spectrum.
Marco Gorin - Corso Italia, 57 - 13100 Vercelli.

VENDO base Intellivision + 8 cassette (River raid, Lock'n'chase, Roulette, Poker, Frog bog, Atlantis, Astrosmash, Burgertime) a L. 600.000 trattabili. Tutto in ottime condizioni. Se si acquista tutto in blocco in regalo un elettronic Master Mind. Solo zona Milano.
Emanuele Frattini - Via Madonna, 106 - Bollate (MI) - Tel. 02/3510047 (dopo le 17) tranne sabato e domenica)

VENDO Favoloso! Intellivision + 12 cartucce: Tennis, Space Battle, Soccer, Boxing, Basketball, Star Strike, Poker, Roulette, Triple Action, Astrosmash, Dragonfire, Ice Trek, come nuovo L. 350.000.
Gianluca Silvestro - Via Consalvo, 99 H - Napoli - Tel. 081/631690 (ore serali)

CAMBIO Colecovision più 8 cartucce compreso Turbo con modulo di guida con computer Commodore 64.
Marinozzi Walter - Via S. Martino, 6 - 56040 Castellina Marittima (PI)

VENDO Atari 2600 con 20 cassette tra cui Decathlon, Hero, Shuttle, Pitfall 2, Pitfall River raid, Q+Bert, Pac-Man e altre stupende.
Polenghi Cesare - Via Sallustio, 1 - Milano - Tel. 02/581047 (dopo le 20.30)

CAMBIO la mia cassetta Pitfall o Advanced dungeons e Dragons per Q+Bert.
Massimo Molari - Via E. Romagna, 59 - 47033 Cattolica (FO)

CAMBIO Truckin' e Safe cracker con Fathom e River Raid «Intellivision».
Ciranna Marcello - P. L. Da Vinci, 11/A - Genova - Tel. 010/316341 (ore pasti)

VENDO cartucce per Atari 2600: Basketball, Adventure, Berzerk, un prezzo straordinario di L. 60.000. È un affare!!
Donato Maffeo - Via Bastioni di Porta Volta, 7 - Milano - Tel. 02/6570171 (orari pomeridiani)

VENDO Atari VCS + Paddle + 5 cassette (Battlezone + Circus + Combat + Adventure + Berzerk) a L. 300.000. Il tutto perfetamente funzionante. Chiedere di Giovanni 031/933176 - Appiano Gentile

VENDO "base" Intellivision + cassetta Poker & Black Jack L. 250.000 trattabili. Vendo anche Pitfall (L. 50.000), Tropica Trouble (L. 45.000), Calcio e Tennis (L. 30.000).
Stefano - Via D. Carbone, 4 - Villalvernia (AL) - Tel. 0131/83150 (ore 13,00/20,00)

VENDO cartucce per Atari VCS 2600 a prezzi veramente incredibili; inoltre vendo programmi per il VIC 20. Per maggiori informazioni scrivere a:
Massimo Tabasso - Piazza Molineris, 1 - 12038 Savigliano (CN)

VENDO Videopac G7000 con tre cartucce: Sci, Space monster e Munchkin, il tutto a L. 230.000 o scambio con un computer ZX Spectrum o con un Atari 2600 o VCS con almeno 2 cartucce o con una console Intellivision con almeno due cartucce o infine con una consolle Colecovision con almeno 3 cartucce.
Daniele Cotugno - Via Biscolla, 17 F - Montecataini Terme - Tel. 0572/73473 (12,30-14,00/20,00-22,00)

VENDO Intellivision + Lock'n'chase + Astrosmash + A.D. & Dragons + Poker a L. 350.000 trattabili.
Marcello Giannone - Via Regione Siciliana, 4912 - Palermo - Tel. 449583 (ore pasti - solo Palermo)

VENDO a prezzo favorevolissimo Intellivision con diverse cassette in regalo. Inoltre vendo anche separatamente Astrosmash, Worm whomper, Armor battle, Beamrider, Chess, Safecracker.
Massimo Villa - Via Giulio Palermo, 45 - Napoli - Tel. 464504

COMPRO cassette Atari Activision Imagic per Atari VCS 2600. Prezzi modici.
Calciano Francesco - Via E. Jenner, 45 - Roma - Tel. 06/5372990 (9-12/14-22)

VENDO consolle Atari (marzo '84) ancora in garanzia + 6 cassette: Phoenix, Mario, Bros, Centipede, Moon, Patrol, Defender, Tennis, L. 35.000.
Calciano Francesco - Via E. Jenner, 45 - Roma - Tel. 06/5372990 (9-12/14-22)

VENDO Intellivision con 19 cassette + tastiera Keiboard Intellivision e adattatore - prezzo listino L. 1.694.000 io vendo a L. 900.000.
Virgilli Andrea - Via Vetulonia, 1 - Bologna - Tel. 547547 (ore pasti)

VENDO base Intellivision completa di 5 cassette (Pitfall, Safecracker, Sharp-Shot, Astrosmash, Poker).
Baccilieri Massimiliano - Piazza Bonazzi, 2 - Bologna - Tel. 051/419393 (escluso mattina)

VENDO CBS Colecovision + quattro cartucce: Mouse-Trap, Cosmic Advanger, Zaxxon, Puffi al miglior offerente o cambio con Commodore 64 o con ZX Spectrum 48K che abbia almeno o stampante, o ZX interfaccia 2, o amoplificatore oppure molti programmi originali 48 K.
Camela Alessandro - Via Grado, 12 - 63039 S. Benedetto delTronto (AP) - Tel. 0735/86170

SCAMBIO cassette Intellivision ottime: Nova Blast, Micro surgeon, Bowling, Soccer, Armor battle, Sea battle, Tennis, Astrosmash, Basketball, Star strike, con Donkey Kong, Zaxxon, Venture, Dracula, Burgertime, Pitfall, Backgammon, Fanthon, Mission Frogger.
Raffaele Caporale - Tel. 080/419438 - Bari oppure Villa Tel. 080/766013 (dopo le ore 20,30)

VENDO (per passaggio sistema superiore apple) sistema completo Intellivision: Consolle, Lucky Keyboard, Computer adaptator, Intellivoice + 39 cassette (complete scatole, mascherine, istruzioni); per Intellivision: Football, Las vegas, Math fun, Hockey, Autoracing, Poker, Bowling, Shark shark, Snafu, Space armada, Soccer, Tennis, Basketball, Skiing, Boxing, Horse rancing, Space battle, Sub hunt, Vectron, Tron II maze Tron, Advanced D & D, Tron I deadly disc, Chess, Utopia, Night stalker, Burger time, Buzz bombers, Mission X; per intellivoice: B 17 Bomber e Space spartans; per Lucky Keyboard: Mr. Basic, Scooby Doo, Mind Strike. Il tutto in perfette condizioni per valore commerciale L. 3.000.000 svendo in blocco a L. 1.600.000 irriducibili.
Avv. Maurizio Mignone - Avellino - Tel. 0824/72100 (20,30-21,30 tutti i giorni escluso venerdì e sabato)

VENDO base Intellivision + Point master + 10 cassette tra cui ci sono le più famose. 7 mesi di vita (con imballaggio originale) a L. 700.000 trattabili.
Lucia Alessandro - Via XXV Aprile, 32 - Imperia - Tel. 01835/241343 (12-14/16,30-20,30)

VENDO O SCAMBIO fantastici videogiochi su cassetta per VIC-20 anche espanso.
Angelo Preatoni - Viale Campania, 29 - Milano - Tel. 02/7427823 (9/22)

VENDO Commodore VIC 20 registratore + 4 cassette gioco + joystick 5 cartucce a L. 640.000.
Francesco Paoletti - Montecchio Precalcino (VI) - Tel. 0995/864827 (tutto il pomeriggio)

VENDO C 64 + Drive 1541, 3 mesi di vita, garanzia illimitata + 70 programmi di alto valore come The Hobbit, The Last One, Head Beach, Copy disk, a L. 1.250.000 trattabili. Telefonare ore pasti.
Sentimenti Roberto - Via Linguerri, 19 - 40026 Imola - Tel. 0542/43963

COMPRO Consolle Atari a L. 150.000 o cambio con consolle Intellivision almeno con 2 cartucce.
Mavilla Massimo - Via S. Vittorino, 28 - Messina - Tel. 771918 (ore 8.30-20.30).

VENDO Consolle Intellivision a L. 200.000 non trattabili con 2 cassette gioco Triple Action e Nova Blast.
Mavilla Massimo - Via S. Vittorino, 28 - Messina - Tel. 771918 (ore 8.30-20.30).

VENDO Colecovision, ottime condizioni, incluse cartucce "Mouse Trap" e "Miner 2049er", a L. 300.000.
D'Italia Fabio - Via G.B. Moroni, 21 - Milano - Tel. 02/4074228 (ore pasti).

VENDO Intellivision, perfetto, L. 200.000 in omaggio quick-stik. Vendo anche cassette: Nova Blast (L. 50.000), Donkey Kong (L. 50.000) ed altre.
Novella Giorgio - Via Giovanni XXIII, 50/8 - Tel. 019/42814.

VENDO Commodore VIC 20 + registratore + espansione 16 K RAM + vari videogiochi e vari programmi. Tutto a L. 450.000.
Lombardi Mario - Via Palmanova, 209 - Milano - Tel. 2567039 (ore pasti).

VENDO TI 99/4A completo di accessori + manuale + 2 testi + cassetta "Basic per principianti" + listati. Tutto in garanzia L. 270.000 trattabili + registratore accessoriato con contagiri L. 250.000. Telefonare per informazioni.
Gamba Federico - Via C. di Malta, 12 - 26100 Cremona - Tel. 0372/935873

VENDO Videopac G7000 Philips (usato pochissimo) + 10 cassette giochi + cassetta per musica valore L. 700.000 a L. 400.000 trattabili. Solo zona Genova e riviere.
Schmuckher Alberto - Corso Torino, 26 - Genova - Tel. 010/584292 (ore pasti)

COMPRO CBM 64 + reg. o senza. Con reg. mass. L. 400.000, senza L. 300.000 + joystick e cass. gioco. Pago contanti.
Tagliarino Giuseppe - Via Saccardo, 24 - Selva del Montello (TV).

VENDO Colecovision +6 cartridge: Mouse Trap, Cosmic Avenger, Lady Bug, Zaxxon, Q*Bert, Mr. Do. Tutto a L. 400.000.
Pivetti Wainer - Via Ronzoni, 20 - 42010 Massenzatico (RE) - Tel. 0522/50261 (ore 19.30 - 20.30).

VENDO base Intellivision + 6 cassette (Poker, Calcio, Ice Trek, Burger Time, Frog Bog, Tron II) in ottimo stato, con imballaggio.
Castaldo Sergio - Parco San Paolo, 32 - 80126 Napoli - Tel. 081/7674796 (ore pasti).

VENDO consolle Intellivision + 15 cartucce (Dracula, Truckin', White Water, Burger Time, ecc.) tutto con imballo originale e ottimo stato. Prezzo trattabile.
Lovato Andrea - Via Scuderlando, 126/D - Verona - Tel. 045/581314 (ore pasti).

COMPRO VIC 20 in buono stato + Lemon o Apple II con floppy e monitor (in buono stato). Vendo Atari VCS-2600 + Pitfall + Combat + Airsea + Battle + Video Olimpics + Defender, scrivetemi o telefonatemi ore pasti.
Scisciani Vittorio - Via Spalato, 63 - 62100 Macerata - Tel. 0733/34507

COMPRO **AFFAREFATTO** **VENDO**

MI CHIAMO: ....

ABITO A: .... **IN** ....

IL MIO TELEFONO È: .... **ORARI:** ....

Qualcuno diceva che l'importante è partecipare; noi aggiungiamo che per partecipare è importante avere una consolle o un computer o per lo meno avere qualche amico che li ha e ve li faccia usare; poi è importante (anzi... è il minimo indispensabile) fare un punteggio dignitoso, fotografarlo e scriverlo sulla scheda "Gioco anch'io".
È importante anche compilare la schedina "Il mio parere" e suggerire in tal modo, alla gentile redazione di EG COMPUTER i giochi preferiti.
È determinante invece avere una forbice: cercatela in cucina in qualche cassetto, ma non arrabbiatevi se non la trovate subito, al massimo ve la fate prestare dal vicino.
Se siete arrivati a questo punto il più è fatto!
Ritagliate i tagliandi, metteteli in una busta (speriamo ce l'abbiate), leccate la striscia gommata, chiudete, affrancate e infine spedite il tutto a noi. L'indirizzo è:
EDIZIONI J.C.E. EG COMPUTER
Via dei Lavoratori 124 - 20092 CINISELLO BALSAMO MI
Tutto OK? Speriamo in bene.

GIOCO ANCH'IO	
Nome	
Cognome	
Indirizzo	
Città	
Gioco	
Marca	
Sistema o base	
Punteggio	
Data	Firma

GIOCO ANCH'IO ... per partecipare alla Supergara di E.G.

IL MIO PARERE		
	MARCA	TITOLO DEL GIOCO
CONSOLLE		
COMPUTER		
Nome		Cognome
Indirizzo		

IL MIO PARERE ... per contribuire alla compilazione della graduatoria di gradimento.

GUARANTEED
TOUGH.
LEADING
EDGE.
225 Turnpike Street, Canton, Massachusetts 02021
Toll-free: 1-800-343-6833; in Massachusetts (617) 828-8150. Telex 951-624.
CIRCLE NO. 20 ON FREE INFORMATION CARD

TELEFONO SENZA FILO

SX 007

Media distanza con sistema interfonico e linea in attesa con melodia.

	UNITÀ BASE	UNITÀ PORTATILE
• Sistema di ricezione	supereterodina	supereterodina
• Frequenza di ricezione	banda 49 MHz	banda 1,7 MHz
• Sensibilità di ricezione	0 dB/μV (S/N 20 dB)	46 dB/μV (S/N 20 dB)
• Uscita su linea fonica	200 mV/600 Ω	—
• Potenza audio in uscita	—	0,04 ÷ 0,4 mW
• Risposta in frequenza	300 ÷ 2400 Hz	300 ÷ 2400 Hz
• Frequenza di trasmissione	banda 1,7 MHz	banda 49 MHz
• Potenza di trasmissione	0,3 W/50 Ω	15 mW
• Modulazione	FM banda strerra	FM banda stretta
• Frequenza di chiave	701 - 830 - 1000 Hz	—
• Sistema di selezione	10 ppm	—
• Alimentazione	220 Vc.a.	3,6 Vc.c.
• Consumo	—	7 mA
• Consumo in conversazione	7 W	37 mA
• Dimensioni	180×150×60 mm	60×130×20 mm
• Cod. 28/5610-05		

A DIVISION OF G.B.C.

PROLINE IX

Autoradio Stereo AM/FM con Riproduttore Autoreverse e Sintonia Digitale 20W+20W

CARATTERISTICHE TECNICHE

Generalità
- Potenza max 20 W per canale
- 14 stazioni memorizzabili 7 in FM, 7 in AM
- Tuner elettronico PLL a display
- Tasto Mono/Stereo
- Tasto per nastri Metal
- Alta potenza (20 W)
- Ricerca elettronica della sintonia
- Controllo del volume con tasto microsensibile
- Controlli separati per toni "Bassi/alti"
- Tasto ricerca elettronica della frequenza
- Tasti separati, avanzamento e riavvolgimento veloce
- Soppressore disturbi in FM
- Dolby
- Dimensioni a norme ISO - 52

Sezione Radio
- Gamme di frequenza:
  AM - 522 ÷ 1620 KHz
  FM - 87,5 ÷ 108 MHz
- Sensibilità: AM - 20 μV - FM - 2 μV
- Separazione stereo: > 45 dB
- Rapporto S/N Ratio: 50 dB
- Frequenza intermediata: AM - 450 KHz FM - 10,7 MHz

Sezione Riproduttore
- Velocità nastro: 4,75 cm/sec
- Wow & Flutter < 0,2% - W RMS
- Rapporto S/N Ratio: > 45 dB
- Risposta in frequenza: 60 ÷ 12000 Hz
- Tempo avvolgimento o svolgimento rapido del nastro: 140 sec. con cassette C 60

Sezione Amplificatore
- Potenza max: 20 W per canale
- Potenza RMS: 15 W per canale
- Ampiezza toni: ±10 dB a 125 Hz, ±10 dB a 6300 Hz
- Distorsione: < 0,2% a 1 KHz - THD
- Alimentazione: 11 ÷ 16 V d.c. - negativo a massa
- Assorbimento: < 4 A
- Dimensioni: 178 x 150 x 52
- Cod. 14/0260-51

A DIVISION OF G.B.C.

QUALITY PRODUCTS BY ARROW

Crazy Balloon
CRAZY BALLOON
COMMODORE 64
Manoeuvre your hot air balloon around the skies avoiding all the hazards. Pick up bonus points along the way and experience the thrill of flying around in a balloon. 100% high resolution machine code using the CBM 64 to its best. Sorry only 26 levels.
by Chris Lancaster
£7.95
SPACE JOUST
VIC 20 UNEXPANDED
Arcade action for the unexpanded Vic 20. Manoeuvre your space craft around the screen avoiding waves of enemy space ships, meanwhile trying to destroy them by landing on them from above, also can you destroy the pods before they return to destroy you. (Joystick only).
By Ian York
£5.95
DEALER ENQUIRIES TO:
TIGER DISTRIBUTION,
4 VICTORIA ROAD,
WIDNES,
CHESHIRE
051-420 8888
DISTRIBUTORS CONTACT:
SOFTWARE PROJECTS,
BEAR BRAND COMPLEX,
ALLERTON ROAD,
WOOLTON,
LIVERPOOL L25 7SF
051-428 7990